

DVD

CHROME PL

SCORCHER 3D

ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA

EDYCJA 2004

JEST TEŻ W WERSJI Z CD

PEŁNE WERSJE

INDEX: 334561 NUMER 10/2004 (104) PAŹDZIERNIK 2004 CENA 19 ZŁ 99 GR
W TYM 7% VAT

CD-ACTION[®]

www.cdaction.com.pl

MEGARECENZJA

DOOM 3

REWELACJA? TAK!
REWOLUCJA? NIE!

RECENZJE

SIMS 2

XPAND RALLY

TEMAT NUMERU

EARTH 2160

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 19,99 ZŁ
W TYM 7% VAT



**Dodatkowo w prezencie
pierwsza część
kultowej gry
DRIVER!!!**

Jesteś grafikiem 3D, animatorem
lub programistą? **Zgłoś się
do pracy nad grą Wiedźmin!**
Informacje www.thewitcher.com

DRIVER

driver.cdprojekt.com



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

**PC
ROM**

PlayStation 2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI


REFLECTIONS

„Driver™ 3” © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A.
Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2” i „PlayStation” są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ATARI

W sprzedaży już we wrześniu!

Jesteś grafikiem 3D, animatorem
lub programistą? Zgłoś się
do pracy nad grą Wiedźmin!
Informacje www.thewitcher.com



Juiced™

Szybcy i Gniewni



juice
games

Acclaim

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PC
ROM

PlayStation 2

Wersja PC



Polska wersja
językowa
Cena 99,90 złotych.

Wersja PS2



Angielska wersja
językowa
Cena 229 złotych.

www.juicedthegame.com

Juiced™ i Acclaim® & © 2004 Acclaim Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice games Ltd. Playstation i logo Playstation są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie znaki producentów samochodów, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Afera jak...

Koniec wakacji - i wyczekiwana premiera Dooma. Zdawać by się mogło, że wstąpił w wrześnie w numerze CDA winien się koncentrować na tych, najważniejszych dla graczy, tematach. Ale nie! **Wybuchła bowiem straszna „afera”**. I to jej poświęcimy tu większość miejsca...

Zacznijmy od podróży w czasie. Ongiś, w pradawnym (i ś.p.) „Komputerze” jakiś smutny pan odkrył w grach komputerowych złośliwiego imperialistę. Dostrzegł ci on, że w strzelaninie Raid over Moscow (coś jakby klon River Raid) terytorium „naszego wschodniego sąsiada” (czytaj: ZSRR) przedstawiono jako teren najeżony czołgami, wieżyczkami strażniczymi itd. Naturalnie po to, by w podświadomości gracza zasiać wizję ZSRR jako agresywnego państwa, uzbrojonego po zęby i szykującego się do wojny. Co, jak wiadomo, było największym kłamstwem od czasu, gdy wynaleziono pismo. ZSRR było przecież pokojowym mocarstwem, w którego wewnętrzne sprawy (na całym świecie) nieustannie ingerowało bandycko-imperialistyczne USA.

Ale to nie wszystko, co wykrył ten pan. Wpadł jeszcze na to, że USA (i nie tylko) płaszczy się przed Niemcami i tworzy takie gry strategiczne (podano tu przykład ukochanej przeze mnie strategii na ZX Spectrum - Arnhem), w których najczęściej alianci dostają po tyłkach. Pan ten dywagował jeszcze długo na temat „polityczki” w grach - sam fakt, że pamiętam to po blisko 20 latach świadczy, iż musiał pisać głupoty zgola nieprzeciętne.

Wydawać by się mogło, że to pieśń przeszłości - czasy i teksty, które nie wrócą. Jednak nie!... **Pamiętacie recenzję gry Codename Panzers w poprzednim numerze CDA?** Nam produkcja ta wydała się po prostu zgrabnie wykonanym RTS-em. Ale to pewnie tylko dlatego, że pieniądze (wiadomo - czyje!) przesyłali nam oczy, a rewolucyjna czujność osłabła. Na szczęście są jeszcze w branży ludzie na poziomie: czujni i bystrzy. Tacy, którzy potrafią wykryć podle knowania i zdemaskować wraże zakusy. Nie wiem, czy wiecie: **Codename Panzers (*)**, a jakże, lansuje wredną i wrogą nam (Polakom) wersję historii! To Polska zaatakowała Niemcy, a do tego polscy żołnierze to pijacy i tchórze itd. Uch, nóż się w kieszeni otwiera (oczywiście w biało-czerwonej oprawce).

Naturalnie do afery szybko włączyła się pewna stacja TV (która dorocznie w czasie lata rozpętuje jakąś burzę związaną z gram: a to brzydkie słowa w TLJ, a to Diabło jest satanistyczne) oraz prasa krajowa i lokalna. (Czyś łamy zapelnąć trzeba, a żadnego znanego pedofila - jak na złość - ostatnio nie złapano). I jak to w takich dyskusjach bywa, **większość biorących w niej udział wypowiadała się, w ogóle nie widząc tej gry lub nie mając specjalnego pojęcia, o czym mówi**. Ot, taki kwiatek z prasy „(...) polscy żołnierze, w scenkach filmowych przedstawieni jako pijani osobnicy, zataczający się przed żołnierzami Wehrmachtu”. Autor owych rewelacji na bank nie grał w CP ani choćby demo (macie je w poprzednim CDA), gdyż połączył dwa różne wątki - z pijackiem (a przecież Polacy znani są w świecie z niechęci do alkoholu...) oraz brany do niewoli polskim oficerem, w jeden. **Pijanych polskich żołnierzy w grze naturalnie nie ma, ale kto by się tam takimi drobnostkami przejmował...** Grunt, by sensacja była. W momencie gdy piszę te słowa wrzawa wokół CP sięgnęła... sfer dyplomatycznych. Wypowiadał się na ten temat bodaj niemiecki konsul - że Niemcy TEŻ znają historię i nie negują w żaden sposób tego, iż w 1939 byli agresorami (co jednak przemknęło zupełnie bez echa).

Cały szum wziął się stąd, że **w grze podczas briefingu misji, w której Niemcami atakujemy Polskę, przytoczono... autentyczną niemiecką propagandę z września 1939 r.** To, że to Polska zaatakowała, a Niemcy TYLKO kontratakują itd. My tak właśnie to odebraliśmy (jako cytaty). W końcu jako tako wykształconym ludziom palcem nie trzeba niektórych rzeczy pokazywać... A że to TYLKO dawny i kłamliwy cytat, naturalnie MOŻNA było (i szkoda, że tego nie zrobiono) w instrukcji zaznaczyć. Jest to na pewno niezręczność - ale żeby z tego robić taką zadymę?

Z drugiej strony, owszem, może być, że ci, którzy wiedzą czerpią TYLKO z gier; będą teraz uważać, że to Polacy rozpętali tę wojnę. Tylko - ja przepraszam: **a kogo tak naprawdę obchodzi opinia takich niedouków, ba - durniów?** Polska napadła na Niemcy w 1939 (wcześniej zniszczyła Troję!). Ziemia jest płaska, Księżyca składa się z sera, a wież Eiffla zbudowali kosmici... Chcecie dysku-

tować z ludźmi wyznającymi takie teorie? No, to powódź. My nie zamierzamy. Oni i tak są „nieprzemakalni” na tezy, które nie pasują do już wcześniej wyznawanej przez nich wersji historii. Szkoda na to czasu...

Zatem szybko wróćmy do CDA 10/04... **Doom 3 niemal doprowadził do bójk w redakcji** pomiędzy fanatykami (tylko dycha i nic niżej!) i ludźmi, którym gra się podobala - ale nie aż tak. Normalnie aż huczało od argumentów i pogroźek. Recenzję (ogromną) napisał przedstawiciel frakcji sceptyków - jednak należy pamiętać, że z jego opiniami wcale nie musicie się zgadzać. Zresztą opinie innych poznacie i z GW, i z ramek dołączonych do recenzji gry. Szkoda tylko, że do momentu, w którym to piszemy, nie ukazało się demo. Wtedy każdy z Was (o ile ma Win XP) samodzielnie oceniłby, kto ma rację. Jednak co się odwlecze... Czego by o tej grze nie mówić (pochlebnego czy nie), **nie pamiętamy, aby przez ostatnie kilka lat jakiegokolwiek inny tytuł wywołał takie emocje**. A to należy Doomowi bezwzględnie policzyć na plus. Z innych wielkich gier warto zwrócić uwagę na recenzję drugiej części Simsów. Warto też przyrzeć się dobrej polskiej samochodówce - Xpand Rally.

Koniec wakacji. Nie, nie będziemy Was dobijać przypomnieniem tego faktu. Uznaliśmy tylko, że to dobry moment, by do CDA dołączyć **pełną wersję... encyklopedii (edycja 2004)**. W sklepie kosztuje ona ok. 100 zł... Lepsze to chyba niż kolejna gra, która i tak części z Was nie trafiłaby w gust. Zaś encyklopedię winien mieć (i czytać) każdy. Tym bardziej że **jest w niej sporo o lekturach szkolnych (łącznie z pełnymi tekstami niektórych z nich i omówieniami!)**. Poza tym macie dobry argument dla rodziców „CDA nie tylko bawi - jest też pomocne w nauce!” :)

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

(*) a wiecie, kto ją zrobił? Niemcy? A skąd - Węgry!

Atakujemy Lipsk! :)



Redakcja odwiedziła Games Convention, więcej na ten temat w następnym numerze.

Do wygrania!

Gra i koszulka Doom 3 - str. 062 • Wejściówki na Hellboya (Warszawa i Wrocław) - str. 063 • Rozmaite gadzety sprzętowe (ładowarki, podkładki żelowe, myszki, etc.) - str. 067, 126, 128, 134 • Gra Football Manager 2005 - str. 091

CDA 11/04 pojawi się w sprzedaży po 05.09.2004!



www.cdaction.com.pl

Październik 10/2004 (104)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,

Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński,

Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz

Bonczol, Jacek Brzozowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski,

Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz

Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,

Marcin Sołtyś, Daniel Śniegór, Krzysztof Tomicz

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratyk, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś

Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijut

tel. (071) 343 61 05 w.102

e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik

tel. (071) 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



ANIMACJA NR 7928

JEŚLI TWÓJ TELEFON MA PRZEGLĄDARKĘ WAP TO JUŻ TERAZ MASZ DOSTĘP DO TYSIECY GADŻETÓW WAPSTERA.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL i połącz się!

WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784P82**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJE. ABY WYŚLAĆ ANIMACJE INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784P82**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM ANIMACJE MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU

DZWONKI NR 7228



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1062P82**), ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA; NUMER DZWONKA (NP. **+48606060600:T1062P82**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

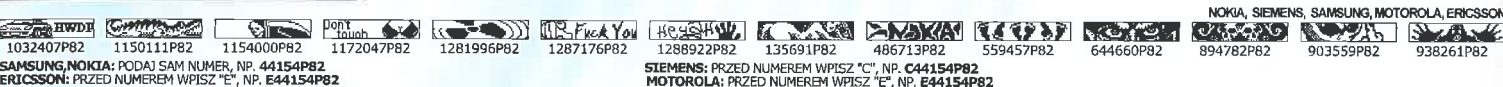


NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, ALCATEL OT535, PHILIPS, SAGEM:
 PODAJ NUMER Z LITERAMI! "PT", NP. **PT808452P82**

SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100): ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", NP. **SA808452P82**

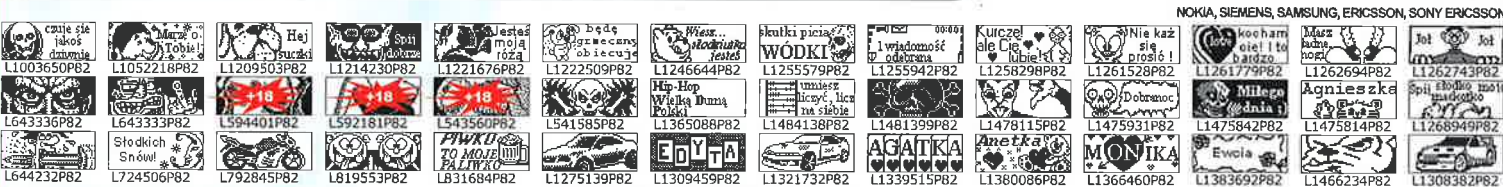
WYŚLIJ SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452P82**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ, WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X6000600:PT808452P82**).

LOGO NR 7228



WYŚLIJ SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. 852715P82). JEŚLI CHCESZ WYSLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. +4860X600600:852715P82)

SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228



NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660P82**
SIEMENS: ZAMIĄST "I" WPISZ "D". NP. **D815660P82**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660P82**). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660P82**)

GRY JAVA NR 7928



N4: NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250)

WYŚLI SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **J9V7P82**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNA CZONA NA TWOJÓ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAWŁĄCZONĄ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRE, INNIĘ OSOBĘ W TREŚCI WPISZ NUMER TYP (NF) ADRESATA+NUMER GRY (NP. +486065006006+J9V7P82).

KOLOROWE TAPETY NR 7928



WYŚLIŚ NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. 8G7760000P82). W ODPWIEDZIE OTRZYMAŚZ ZAKŁADKĘ - HAP Z KTORĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ, ABY WYŚIAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer 7128, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH

Reklamacje można zgłaszać w dni robocze od 9:00 do 17:00 pod numerem: **(22) 331 93 38** lub na adres internetowy: **WAPSTER@WAPSTER.PL**
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘSTSZE ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/FAQ



Doom 3 - s. 058

Dyskusje w redakcji nie koncentrowały się na tym, CZY Doom 3 jest grą dobrą, czy nie. Rozgorzały one raczej wokół kwestii, JAK BARDZO dobra jest ta gra. A tu już zdania były nader podzielone...

HITY NUMERU

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD	010
Kalejdoskop	020

ZAPOWIEDZI

Axle Rage	040
Gry z Activision	042
MoH: Pacific Assault	034
NBA 2005	038
Pariah	028
Prince of Persia 2	030

TEMATY NUMERU

Earth 2160	044
------------------	-----

RECENZJE

Alias	074
Besieger	082
Catwoman	072
Crime Scene Manhattan	080
Crystal Key	066
Doom 3	058
Ford Racing 2	094
Gangland PL	100
IL-2 Sturmovik Ace Expansion ..	084
Joint Ops	090
Mroczne Wiek	098
NHL Eastside Hockey Manager ..	076
Sąsiedzi z piekła	100
Shrek 2 PL	101
Sims 2	068
Soldiers PL	101
Space Ranger	078
XPand Rally	086

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać	118
Usprawniamy Win XP	120

HARDWARE

AMD Athlon 64 3800+	136
Be@rPaw 6400TA Pro	134
Dyski Twarde 160 GB	130
iRiver iHP-100	132
Logitech Z3e	129
Media-Tech MT-1015	134
MPio FY300	138
NEWSY	124
Podkładki żelowe Kensington ..	126
Samsung TS-H542A	133
Sapphire X800 Pro Toxic	135
Sparkle GeForce 6800 Ultra	137
Thermaltake Combo	128
Cool Tower 112 i PIPE 101	128
Z-Cyber Torpedo	138

INNE

Action Redaction	142
FPP (ET) Zone	116
Freeware	108
Gamewalker	050
Gry na komórki	109
Instrukcja gry	114
Kaszanka Zone	103
Krótką piłka	102
Na Luzie	110
O grach inaczej	104
Prenumerata	140
Tipsy	146

s. 044

Earth 2160

Czyli przypominamy o tym, że Polacy robią dobre gry. Niektóre z nich doczekały się już równie udanych sequeli. Tu wygląda na to, że trzecia część cyklu Earth 21xx będzie zdecydowanie najlepsza ze wszystkich!

INDEKS GIER

Alias	074
Axle Rage	040
Besieger	082
Catwoman	072
Crime Scene Manhattan	080
Crystal Key	066
Doom 3	058
Earth 2160	044
Ford Racing 2	094
Gangland PL	100
Gry z Activision	042
IL-2 Sturmovik Ace Expansion	084
Joint Ops	090
MoH: Pacific Assault	034
Mroczne Wiek	098
NBA 2005	038
NHL Eastside Hockey Manager	076
Pariah	028
Prince of Persia 2	030
Sąsiedzi z piekła	100
Shrek 2 PL	101
Sims 2	068
Soldiers PL	101
Space Ranger	078
XPand Rally	086

str. 068

Sims 2

Najlepiej sprzedająca się gra (na PC) doczekała się w końcu potomka. Oto wrażenia naszego recenzenta na jej temat (nie chwalcę się za bardzo - tę recenzję mamy ciut szybciej niż większość świata). Plus garść ciekawostek związanych z polską edycją tej gry.

XPand Rally

str. 086

Samochódówka na (poprawionym) engine'ie Chrome'a. I do tego - jaka fajna! Czyli - Polak jak chce i ma środki, zrobi dobrą grę...

SONY

Warszawa – Szczecin 8 godzin muzyki non stop

Odtwarzacz dalekiego zasięgu



Radioodtwarzacz Sony CDX-R3300 z funkcją odtwarzania plików MP3 to gwarancja dobrej rozrywki w najdłuższej nawet podróży. To także nowa linia wzornicza Motion Blade – w zależności od potrzeb odsłaniasz kieszeń CD, by wyjąć płytę lub zasłaniasz ją dla ochrony przed kurzem. Nowoczesne wzornictwo oraz doskonała jakość dźwięku zapewniły modelowi CDX-R3300 zwycięstwo w teście prestiżowego niemieckiego magazynu Car&HiFi (numer 03/04).



www.sony.pl

Dzięki Tobie będzie to Sony

UNIKALNY KONKURS
- REWELACYJNE NAGRODY!!!



OSTATNI KONKURS

z serii

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

**WYGRAJ REWELACYJNE
NAGRODY!!!**



To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie nxx.cdprojekt.info

Konkurs trwa od 15 września do 6 grudnia 2004 roku!

CDPROJEKT

GRY OnLine™
www.gry-online.pl

HYPER

NAJLEPSZA SERIA GIER
KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

NOWE GRY

w serii

Nowa eXtra Klasyka!!!

Każda gra
kosztuje tylko

19.99 zł

NAJLEPSZE, STARANNIE WYBRANE TYTUŁY!



COLIN MCRAE
RALLY 2.0



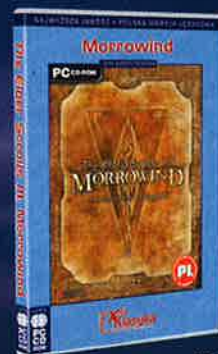
DESPERADOS



ICEWIND
DALE II



MASTER
OF ORION 3



THE ELDER SCROLLS III:
MORROWIND



TACTICAL OPS:
WOJNA Z TERROREM

Nowe gry w serii
już w sprzedaży!

Nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH



REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 10.08.2004.

• Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

• DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na lamach CDA klawiszologia to zwykle ściąg minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!

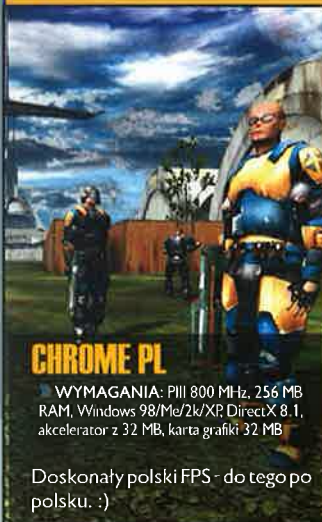
Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE  OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Muzyka w wybieralce: DVD - Shielder!

W SKRÓCIE

▶ PEŁNE WERSJE



CHROME PL

WYMAGANIA: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Windows 98/Me/2k/XP, DirectX 8.1, akcelerator z 32 MB, karta grafiki 32 MB

Doskonały polski FPS - do tego po polsku. :)



ENCYKLOPEDIA POWSZECHNA 2004

WYMAGANIA: P100, 64 MB RAM, Internet Explorer 5.5 (lub nowszy)

Multimedialna encyklopedia zawierająca 41 tysięcy haseł, 1400 obszernych wykładów z 20 dziedzin wiedzy, mnóstwo ilustracji, map i utworów muzycznych. Rzecz jasna - po polsku.



SCORCHED 3D

WYMAGANIA: P2 500, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB

Pełna wersja gry zwanej „matką wszystkich gier”. :) Zasady są tu dziecinnie proste - rozwal wroga, wystrzeliwując pociski z określoną siłą i pod określonym kątem. Do tego grafika 3D.

▶ BONUS

Action Sport
Adventure Zone
Action Mag
Bonus 1 i 2
DVD Bonus [tylko DVD]
Emu Kouncilk
Era Komputera
Esensja
Forum Actionum Offline
FAQ
FPPMegaZone
Konsole Zone
MP 3 Zone
Oldsql
RTS Area
SpeedZone
Strefa WWW
Tawerna RPG

UWAGA DLA NABYWCÓW WERSJI CD!

Bonusy - w drodze wyjątku - są na drugim dysku gry Chrome.

Możecie rozpakowywać je ręcznie lub kliknąć plik CDA_MENU.EXE w głównym katalogu płyty, co uruchomi standardową „wybieralkę” CDA.

▶ DEMO

Armies of Exigo
Battle Rush Tanks
Chessmaster 10th Edition
Gooka the Mystery...
Myst IV
Perimeter
Worms Forts
Xpand Rally [także na CD]

▶ PATCHE

Divine Divinity 1.34
Hitman Service pack 1a
MoHAA Breakthrough 2.40
Sacred [ang.] 1.7.beta23
Singles PL 1.5
SpellForce 1.30-1.35
SpellForce 1.35
Warcraft 3 [ang.] 1.16a
Warcraft 3 [pol.] 1.16a
Warcraft 3 TFT [ang.] 1.16a
X2 - The Threat 1.4

▶ TRAILERY

Alpha Black Zero
Armies of Exigo
Children of the Nile
Conflict Vietnam

Conquest 2
Cuban Missile Crisi
HL2 Counter-Strike Source
Doom 3
Fire Power
Larry Magna Cum Laude
MoH: PA
Prince of Persia 2
Sabotain
Silent Hunter 3
S.T.A.L.K.E.R.
SW: KotOR 2

▶ UŻYTKI

Acrobat Reader 6.0 CE
Advanced Outlook Recovery 1.0 - program do odzyskiwania usuniętych wiadomości pocztowych z MS Outlook Express
Direct X 9.0c
FC Benchmark 1.21 - program robiący z gry FarCry benchmark
MultiRes 1.47 - nieduży programik do szybkiej zmiany rozdzielczości ekranu itd.
Quick Time 6.5.1
Spyware Stopper 5.5 - wyszukuje, usuwa i powstrzymuje rozmaite wredne programiki, które czasem weszły w kompie (jeśli korzystasz z Netu - radzimy zainstalować)
TestLAB 2003 - testuje wydajność (i nie tylko) komputera
WinXP Manager - do mieszania w Windows XP. Dużo ciekawych i pożytecznych opcji
WMP 9
ZMatrix 1.4.3 - dla fanów Matriksa. Ogólnie nadaje Windows klimat tego filmu. Tylko pod XP/NT

Reklamacje płyt CD - FAQ

Abym przyspieszyć rozpatrzenie reklamacji, czasem nawet uniknąć wysyłania płyt do redakcji, które są sprawne, warto się zapoznać z poniższym FAQ-iem.

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY Z PŁYTAMI

Płyta się nie uruchamia

Taka sytuacja może się zdarzyć na komputerach, na których wyłączono autoodtwarzanie płyt w napędzie. Niektóre programy do nagrywarek wyłączają tę funkcję, aby uniknąć problemów przy kopiowaniu płyt i testowaniu tych nagranych. Jeśli autoodtwarzanie nie zostało wyłączone, a mimo to płyta się nie uruchamia, należy sprawdzić, czy widać jej zawartość - i ręcznie próbować uruchomić menu. Jeśli i to nie pomoże, wykonujemy operacje opisane w punkcie „Zanim wysłesz płytkę”.

Komputer „nie widzi” płyty

Spróbuj sprawdzić płytę w innym czytniku, naj-

piej innego komputera. Sprawdź, czy komputer „widzi” zawartość krążka. Jeśli mimo to napęd nie widzi, co znajduje się na krążku, proszę przysłać płytę do naszego działu reklamacji. Jeśli na innych czytnikach jest ona widoczna, być może trzeba przeczyścić napęd, w którym nie działa.

Demo nie działa/sypie się itd.

Za niedziałające demo redakcja niestety nie ponosi odpowiedzialności. Demo na ogół są tworzone wcześniej na podstawie testowych wersji gry. Oznacza to, że mogą one zawierać błędy i będą działać na niektórych konfiguracjach sprzętowych, wywalać się bez powodu itp., itd.

Po instalacji, podczas próby uruchomienia programu, pojawia się komunikat o niewłaściwej płycie w napędzie (lub o jej braku). Na ogół zdarza się to w komputerach z dwoma napędami optycznymi lub gdy zainstalowano program emulujący wirtualny napęd CD. Część gier do uruchomienia wymaga, by płytka z grą była umieszczona w na-

pędzie oznaczonym wcześniej literą alfabetu. W przypadku dwóch napędów na ogół wystarcza przełożenie płytki do drugiego czytnika. Przy wirtualnym napędzie trzeba zmienić jego literę na kolejną w alfabecie.

ZANIM WYŚLESZ PŁYTKĘ

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w twoim komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez problemu!)

3. Najlepiej jednak zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

KONTAKT

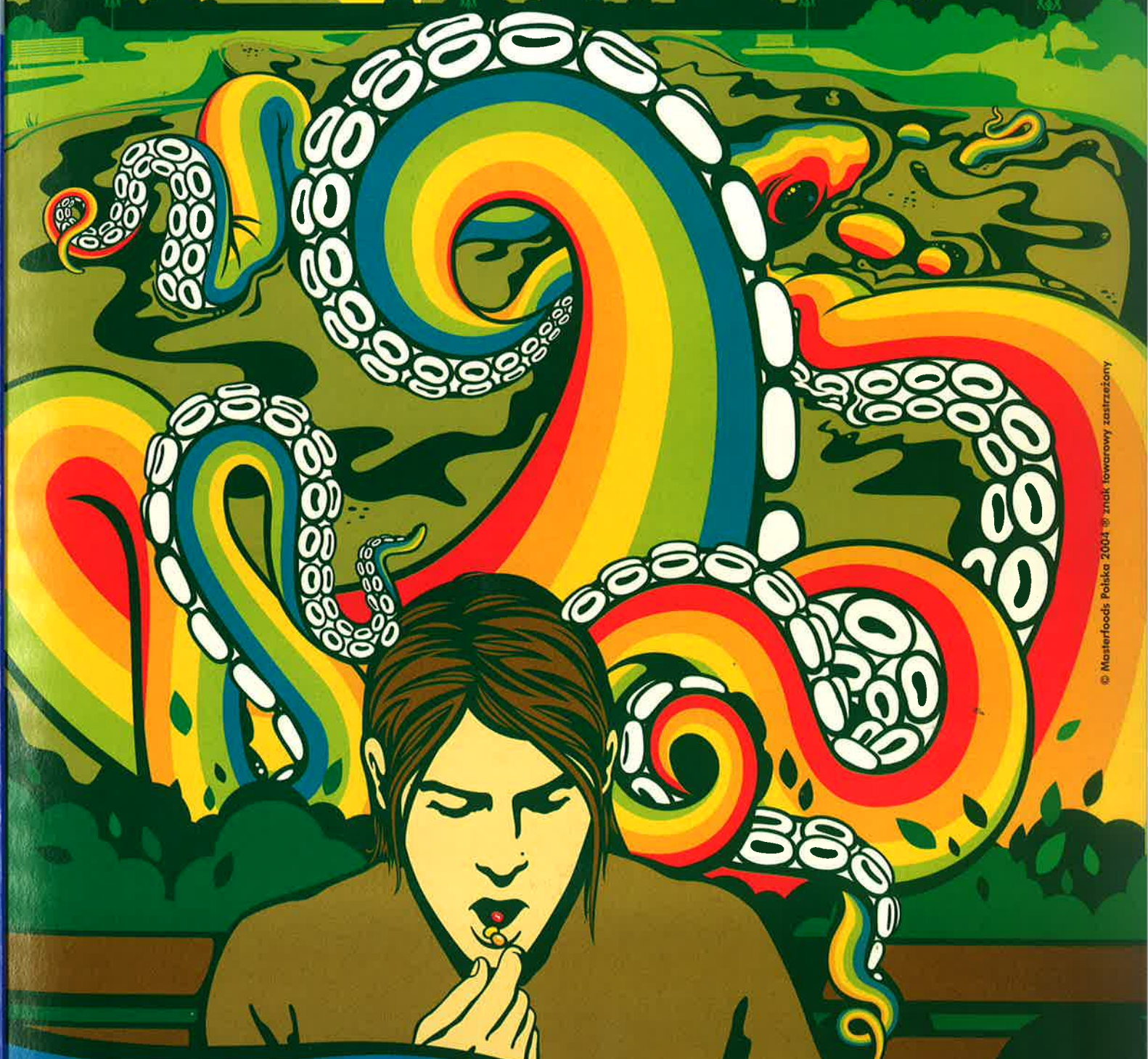
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że pracujemy od 8.00 do 16.00 od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. Rozumiemy, że jesteś zły(a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

WYSTARCZYŁ ABSOLUTNIE JEDEN, OWOCOWY,
WCIĄGAJĄCY GRYZ,
BY UWOLNIĆ
NISZCZYCIELSKĄ SIŁĘ.



© Masterfoods Polska 2004 ® znak towarowy zastrzeżony

SPRÓBUJ TEŻY SMAKOIS

Skittles

Gra na CD/DVD została spatchowana najnowszymi istniejącymi wersjami patchów. **NIE NALEŻY** jej już zatem patchować, a że wyświetlany jest komunikat, że tryb single jest w wersji 1.31 (a multi 1.2.0) - to nieistotne. Powtarzam raz jeszcze: gra jest już spatchowana do maksimum!

► GATUNEK: FPS
 ► WYMAGANIA: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Windows 98/Me/2k/XP, DirectX 8.1, karta grafiki 32 MB
 ► OCENA W CDA: 9 + znaczek jakości

Polska instrukcja (w wersji .pdf - musisz mieć zainstalowany Acrobat Reader, by ją odczytać) znajduje się na CD z grą. W przypadku wersji DVD - w katalogu, do którego zainstalujesz grę.



CHROME

► PEŁNA WERSJA ◀

A oto fragmenty recenzji Allora

Parę słów o przeciwnikach. (...) Nie biegają oni jak głupi, gdy nie trzeba - potrafią się kryć i kucać, do tego strzelają pojedynczo, z daleka (i to całkiem celnie, a na wyższych niż „łatwy” poziomach nawet zbyt celnie!) seriami i z bliska. A to kończy się śmiercią, zanim się zorientujemy, że coś jest nie tak. W związku z tym zwykle więcej niż dwóch przeciwników naraz oznacza tu kłopoty, a więcej niż czterech - konieczność natychmiastowego save'owania i modłów o pomyślność. Dobra, może nieco przesadzam, ale walka z grupką przeciwników jest tu bardzo wyczerpująca dla naszego zdrowia.

(...) Poza tym jest jeszcze lornetka z

płynnym zoomem i systemem wyszukiwania wrogów oraz ładunki wybuchowe, które jednak dostajemy tylko wtedy, gdy w trakcie misji będą one do czegoś niezbędne. I to tyle, cała reszta to broń (bodajże czternaście typów), amunicja (też w kilku smokach...) „smakach”) oraz granaty (rodzaje dwa: zwykłe i rozpryskowe, które po pierwszym wybuchu wyrzucają dokoła kilka mniejszych granatów). W każdym razie nie licząc apteczek i OCS-ów.

Co to te OCS-y? Ano, nasz bohater ma dwa wskaźniki zdrowia: jeden to fizyczny, które leczy się apteczkami (tutaj zwanymi Heltex, ale pozwolę sobie z tej nazwy nie korzystać), a drugi - zdrowie... no, założmy, że psychiczne, a konkretnie to stan systemu nerwowego. Z czym to się je? Z implantami - każdy z nich w czasie działania dość szybko obciąża system nerwowy.

O implantach wypada napisać nieco więcej. Z suchych faktów - tych mamy siedem, ale dochodzą one stopniowo, w miarę postępów w grze. Można je włączać niezależnie od siebie, a jedyne, co nas w tym przypadku ogranicza, to poziom obciążenia układu nerwowego. Jednak to nie wszystko: można także (korzystając z menu) stworzyć maksymalnie cztery grupy implantów włączanych i wyłączanych jednym klawiszem. I to jest pomysł na piątkę! Walka na odległość? No, to zoom i stabilizacja. Na bliski dystans? No, to pancerz skóry, lepszy refleks i przyspieszenie (o ile będzie potrzebne). Lubimy ogień automatyczny? No, to do jednej z grup dowlamy jeszcze siłowniki w fa-

pach, i gotowe. Kroci się walka w ciemnościach? Dodajemy termowizję!

Jest nawet możliwość zabawienia się w Matrix - wystarczy połączyć ulepszony refleks z szybszym poruszaniem się, i gotowe. No prawie, bo efekt jest wprawdzie nieco gorszy niż bullet time, ale za to dużo bardziej realistyczny i bardzo dobrze pasuje do reszty rozgrywki. Jednym słowem, bieganie po ścianach - nie. Wymiatanie w pomieszczeniach - tak!

Pora na małe co nieco o terenie, w jakim przyjdzie nam działać. Działać, a nie walczyć, bo poza misjami nastawionymi na typową rozwalkę, są tu także misje poszukiwawcze, w których chodzi przede wszystkim o dotarcie do punktu, czy tajne, w których na wykrycie przez wroga nie możemy sobie w ogóle pozwolić. I choć ograniczenie to obowiązuje zazwyczaj jedynie do pewnego momentu (np. wyłączenia systemu łączności) i tak stanowi - po walce - bardzo miłą odmianę. To, co jednak robi największe wrażenie, to wielkość map oraz ich wygląd. (...)

Aby uzupełnić ten obraz do końca, trzeba jeszcze powiedzieć o pojazdach. I to nie tylko tych, z którymi przyjdzie się nam zmierzyć, bo w wielu misjach samodzielnie siadamy za ich sterami (...).



Ostatecznie jednak grę zobaczyć po prostu trzeba. Raz, że po raz pierwszy tak dobrze oddano w niej las (życząc powodzenia w odszukaniu zabitego wroga, gdy choć na chwilę stracimy go z oczu - tutaj graniczy to z cudem, tyle jest roślinności!), dwa, że gry z tak wielkimi i różnorodnymi mapami można policzyć na palcach jednej ręki - i to drwała (IGI2, Flashpoint - i to w zasadzie tyle, co przychodzi mi do głowy). Poza tym mamy tutaj jeszcze realistyczną broń, implanty, wymagających przeciwników (z ciałami podzielonymi na strefy trafień), zróżnicowane misje, no i fajną współgrywalność, która nie tylko zabójczo wygląda, ale jeszcze prowadzi z naszym bohaterem interesujące dialogi (...). Warto też podkreślić nieźle (jak na shootera) oddane prawa fizyki - wystarczy popatrzeć, jak ciało wroga bezwładnie osuwa się po zboczu albo przesuwają po strzałach czy od wybuchów granatów.

Jedyny kłopot to wysokie wymagania sprzętowe, ale jeśli tylko wasz komputer je spełnia, warto po Chrome'a sięgnąć: jest to bowiem pierwszy polski tytuł swobodnie konkurujący z wielkimi produkcjami zachodu (wschodu i południa też).

UWAGA DLA POSIADACZY WERSJI DVD!

Jeśli gra żąda włożenia drugiego dysku - po prostu naciśnij Enter. (Przy założeniu, że DVD jest w napędzie!)



Jill, Eric, Simon i Eva
Kaskaderzy

Lee BEHIND THE SCENES
SINCE 1889

Armies of Exigo

Doskonały RTS, którego zapowiedź znajdziecie w CDA 09/04. Jeden z kandydatów do tytułu RTS-a roku. 106 MB na HDD. Jedna misja solowa. Zalecam lekturę readme (nieco ciężko się do niego dokopać), bo klawiszologia jest złożona.

Podstawowa klawiszologia:

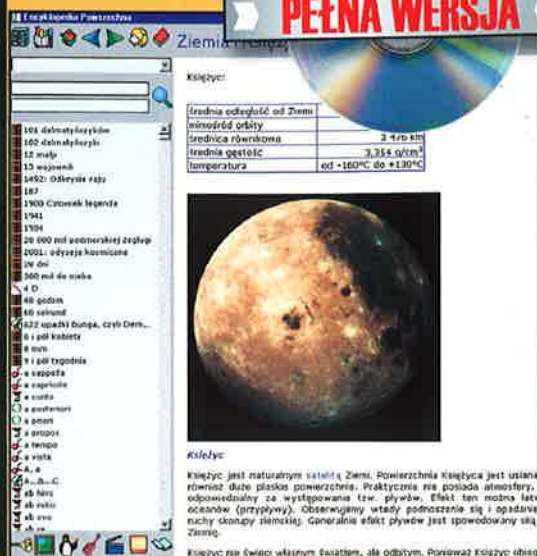
A - atak
S - stop
R - napraw
G - garnizon
B - buduj
Esc - cancel
P - patroluj
H - utrzymuj pozycję
F8 - opcje
F9 - okno questu
F10 - menu
Tab - zmiana mapy
Kursory - ustawianie kamer

» GATUNEK: RTS
» WYMAGANIA: Win XP/Me/00/98, P3 1.2 GHz, 512 MB RAM, 64 MB RAM [GF3 lub wyżej]

Demo Armies of Exigo udostępniła do publikacji firma EA Polska. Thx!

» WYMAGANIA: P100, 64 MB RAM, Internet Explorer 5.5 (lub nowszy)

PEŁNA WERSJA



Encyklopedia Powszechna 2004

Multimedialna encyklopedia zawierająca 41 tysięcy haseł, 1400 obszernych wykładów z 20 dziedzin wiedzy, mnóstwo ilustracji, map i utworów muzycznych. Rzecz jasna - po polsku.

Do tego, co na pewno ucieszy uczniów, zawiera też pełne teksty kilku lektur i omówienia rozmaitych tematów poruszanych na j. polskim (co autor miał na myśli w wierszu...). :)

A z innych ciekawostek: posłuchajcie hymnu Jugosławii...

Uwaga dla posiadaczy wersji CD!

Jeśli chcesz skorzystać z encyklopedii (po jej zainstalowaniu - a instaluje się TYLKO z dysku #1), włóż do napędu dysk #2. I dopiero wówczas uruchamiaj ten program (z paska zadań).

Scorched 3D

PEŁNA WERSJA

Darmowa pełna wersja gry zwanej „matką wszystkich gier”. :) Zasady są dziecinnie proste - rozwal wroga, wystrzelując pociski z określoną siłą i pod określonym kątem. „W praniu” jest to naturalnie bardziej skomplikowane. Ta wersja gry przenosi akcję w 3D, co dodatkowo ją uatrakcyjni (także wizualnie). Tryby single i multi (także na jednym komputerze). 70 MB na HDD. W grze jest cała instrukcja.

Klawiszologia:

[Kursory] - ustawianie lufy
[+]/[-] - siła strzału
Kursor myszy - celowanie
[Tab] - wybór dostępnej amunicji i broni
[Spacja] - ognia!
[I] - HUD on/off
[H] - lista klawiszy
[S] - wyniki
[R] - zasady
[F1]-[F4] - szybkość gry
[F5] - screenshot
['] - konsola [wpisz help a otrzymasz listę komend]
[P] - spadochron on/off
[B] - użyj baterii
[1-9] - kamery

» GATUNEK: arcade/strategia
» WYMAGANIA: P2 500, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB



Battle Rush: Tanks

Prosta zręcznościówka znana być może z automatów (tym starszym czytelnikom). Dla 1-2 graczy naraz - sterujesz czołgiem, broniąc bazy przed atakiem wroga. Nic nadzwyczajnego, ale sympatycznie się w to gra, a całość zajmuje zaledwie 12 MB na HDD.

PC-CD

JUZ W KIOSKACH!

TWÓRCY STARMAGEDDON 2 PRZEDSTAWIAJĄ

**9 90
zł**

**ZABÓJCZA
CENA!!!**

TERRORIST TAKEDOWN

KONFLIKT NA BLISKIM WSCHODZIE



TERRORYŚCI STALI SIĘ REALNĄ SIŁĄ ZAGRAŻAJĄCĄ POKOJOWI I STABILNOŚCI GOSPODARCZEJ. ZRZESZENI W ORGANIZACJE TERRORYSTYCZNE SĄ DOBRZE PRZESZKOLENI I UZBROJENI. ZAPROWADŹ WSRÓD NICH CZYSTKI WCIELAJĄC SIĘ W ŻOŁNIERZA ELITARNEJ JEDNOSTKI SPECJALNEJ, DZIESIĄTKUJ WROGA NA RÓŻNYCH POZYCJACH: OD STRZELCA DO PILOTA HELIKOPTERA BOJOWEGO.



► GATUNEK: Arcade/strategia
 ► WYMAGANIA: P3 800, 256 MB RAM, karta grafiki 32 B z T&L, Win XP

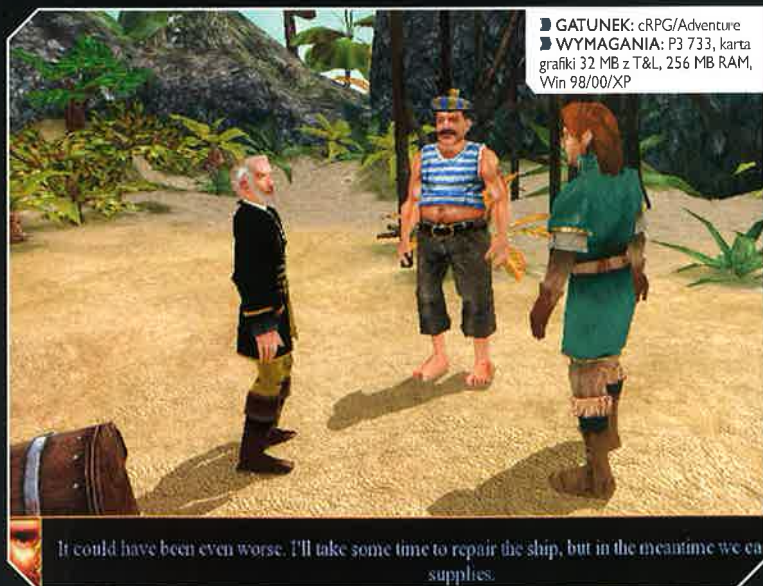


Worms Forts: Under Siege

UWAGA!

Gra działa wyłącznie pod Windows XP - a przynajmniej na pewno nie działa z Win 98. :(

Worms - co tu więcej pisać. I tak każdy wie, o co chodzi. Po prostu zagrajcie w najnowszą edycję gry. Demo zajmuje 260 MB na HDD i oferuje tryb tak single, jak i multi - w obu po jednej mapie: starożytny Egipt i Grecja.



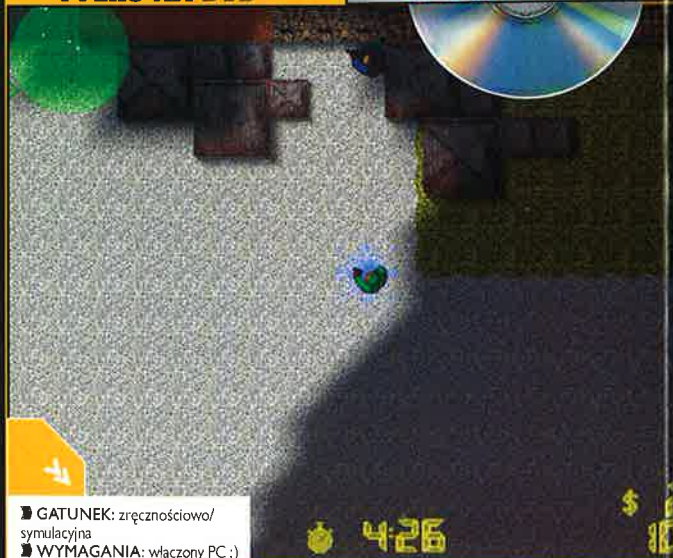
► GATUNEK: cRPG/Adventure
 ► WYMAGANIA: P3 733, karta grafiki 32 MB z T&L, 256 MB RAM, Win 98/00/XP

Gooka: The Mystery of Janatris

Szczerze mówiąc, nie bardzo wiem, jak tę grę sklasyfikować. Możecie ją uznać za połączenie przygodówki z elementami RPG (rozwój postaci, parametry, walka w turach, można jak najbardziej zginąć, stosowanie magii). Wyobraźcie sobie przygodówkę w rodzaju Najdłuższej Podróży, której bohaterem jest ktoś na kształt wiedźmina (specjalne zdolności parapsychoiczne, stosowanie czarów bojowych, walka mieczem), a wszystko osadzone tu w realiach ok. XVIII-XIX wieku. Do tego podlane całkiem ładną grafiką. I macie to coś. A wszystko razem w zaledwie 60 MB na HDD.

TYLKO NA DVD

► PEŁNA WERSJA



► GATUNEK: zręcznościowa/symulacyjna
 ► WYMAGANIA: włączony PC :)

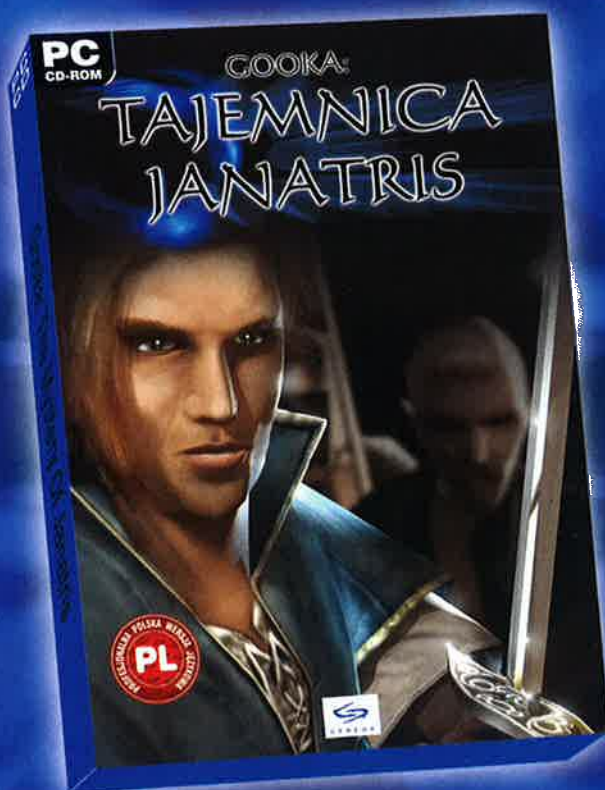
Counter-Strike 2D

Amatorski klon Half-Life Counter-Strike'a, do tego w konwencji 2D. Można grać z botami (ponad 30 na planszę), sporo plansz. Raczej należy traktować to jako ciekawostkę... choć wciaga. I do tego nie jest to demo, tylko pełna gra (freeware).

Na CD - za miesiąc!

GOOKA: TAJEMNICA IANATRIS

Przygoda... tajemnica... telepatia...



Gra komputerowa
z gwarancją „Wszystko Gra”
to pewność, iż wydajesz pieniądze
na jeden z najlepszych tytułów w swoim
gatunku, płacąc tylko za grę i za nie więcej.

Już wkrótce w sklepach z grami komputerowymi.



www.cenega.com
Where Worlds Collide

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

PC
CD
ROM

CENTAURI
PRODUCTION

Perimeter

Efektowny RTS stworzony przez Code-masters, z akcją osadzoną w dość dalekiej przyszłości. Oferuje tutorial, misję (co najmniej) w kampanii i dwa solowe scenariusze. Sugeruję zagranie w tutorial, bo gra do prostych nie należy. Recenzja wkrótce.

Prawie 500 MB na HDD! (Czy was też wkurza to efektowne, ale niepraktyczne menu głównego ekranu?)

Klawiszologia:

F1-F5 - wybór oddziału

Kursory - scrolling mapy

Home/End/Del/PgDn - obrót mapy

+/- - zoom/unzoom

Z - kolejowanie rozkazu dla żołnierzy

X - kolejowanie rozkazu dla oficerów

C - kolejowanie rozkazu dla techników



■ GATUNEK: RTS
■ WYMAGANIA: P3 1 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB, Win 98/ME/00/XP, DirectX 9.0b

Chessmaster 10th Edition

UWAGA!

Gra NIE działa w rozdzielczości mniejszej niż 1024 x 768!

UWAGA!

Producenci NIE zalecają instalacji tego dema na dysku C. Staraj się też NIE instalować go bezpośrednio w głównym katalogu jakiegokolwiek dysku. Lepiej zrobić to do jakiegoś podkatalogu, np. Dema/Chessmaster.

Macie 8 godzin na zabawę z najwspanialszym i najinteligentniejszym programem szachowym dostępnym na PC. Można także grać online. O jego możliwościach nie będę się wypowiadał (szachista ze mnie beznadziejny), ale wizualnie wygląda znakomicie, a liczba dostępnych opcji itd. budzi szacunek. Dla lubiących grać w szachy - absolutnie jazda obowiązkowa. Demo zajmuje ok. 100 MB na HDD.



■ GATUNEK: logiczna
■ WYMAGANIA: Win 98/ME/XP P3 450, 128 MB, karta grafiki 4 [2D]/32 [3D] MB



■ GATUNEK: samochodowa
■ WYMAGANIA: Win 98/ME/2000/XP P3 1,3 GHz, 256 MB RAM, karta 64 MB (GeForce 3/ATI Radeon 9200)

Xpand Rally

Polska samochodówka, z którą wiążemy (jako polscy gracze) sporo nadziei. Czy słusznie? Przekonajcie się sami. Zresztą w CDA powinna być jej recenzja. 523 MB na HDD. Demo (autorzy ostrzegają, że NIE oddaje w pełni tego, co jest w grze) zapewnia granie w trybie arcade/sim, tuning samochodu, wybór pogody, pory dnia itd.

Klawiszologia:

Kursory - sterowanie

A/Z - zmiana biegów

Spacja - hamulec ręczny

F1 - kamery

L - reflektory

R - respawn

Myst IV

Gra przygodowa, w której bardziej liczy się rozwiązywanie zagadek logicznych niż typowe dialogi i klikanie kursorem na wszystkim, co można (choć tutaj też trzeba). :) Miesiąc temu był to nasz temat numeru, więc tam odsyłam po więcej informacji. Bez wątpienia ładna grafika - ale gra przemówi tylko do dobrze znających angielski flegmatycznych fanów przygodek. Demo zajmuje niecałe 210 MB na HDD.



■ GATUNEK: przygodowa
■ WYMAGANIA: P3 700, 128/256 [XP] MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/00/XP



colin mcrae rally 2005™

Jesteś grafikiem 3D, animatorem
lub programistą? Zgłoś się
do pracy nad grą Wiedzmin!
Informacje www.thewitcher.com

Wkrótce w sprzedaży

Codemasters® 

GENIUS AT PLAY™

PlayStation®2



PC
ROM



WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” © jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005”™ i „genius at play”™ są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. Colin McRae™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli i wykorzystane są za licencją. GameSpot i „Powered by GameSpot” są znakami

■ FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE
■ FULL SPECTRUM WARRIOR
■ JUICED - SZYBCY I GNIEWNI
■ OPERATION FLASHPOINT 2
■ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN 2

■ SACRED PLUS
■ SCARFACE
■ SID MEIER'S PIRATES!
■ TOMB RAIDER 7

PAŹDZIERNIK 2004

Demon Stone PC

Atari potwierdziło plany stworzenia pecetowej wersji zapowiadanej dotąd jako konsolowy exclusive action-role-playing game - znanej także jako Forgotten Realms: Demon Stone. Więcej o Demon Stone PC - wkrótce.

www.atari.com/us/games/demonstone/xbox



Toby Ward i Lara Croft znów razem

Toby Ward, współtwórca postaci Lary Croft, powróci do Eidosa pod siedmioletniej dobrowolnej emigracji w Confounder Factor (xboksowy Galleon), by wspomóc team Crystal Dynamics w trakcie produkcji siódmej gry serii Tomb Raider: Premiera tej ostatniej - latem 2005 r.

www.tombraider.com



Juiced: Szybcy i Gniewni

Jak poinformował CD Projekt, główny konkurent NFS: Underground i jego sequeła - tworzony przez Acclaim Juiced zostanie w Polsce wydany z podtytułem „Szybcy i Gniewni”. Juiced to kolejna propozycja nie do odrzucenia dla miłośników szybkich wozów, pięknych kobiet, tuningu i świetnej muzy. Warto zaznaczyć, że w grze będziemy mogli ulepszać samochody dobrze znane z polskich ulic - Hondę CRX, Toyotę Cellicę, Golfę i inne. W przeciwieństwie do pierwszego NFS:U, możliwości tuningu nie będą

wyłącznie kosmetyczne, samochody ulegać mają uszkodzeniom, a uliczne wyścigi rozgrywać się mają nie tylko w nocy.

www.juicedthegame.com



GEM.INI | CRPG

KotOR III w niebezpieczeństwie!

Niepokoju w LucasArtsie - właścicieli interaktywnych Star Wars - ciąg dalszy. Po rezygnacji z sequełu dawnego adventure - Full Throttle Hell on Wheels oraz Sam & Max Freelance Police, a także rezygnacjach (poprzedniego szefa Simona Jeffery'ego) i zwolnieniach (teamów pracujących nad wspomnianymi tytułami) nadeszła druga partia zwolnień. Dotkniętych nimi zostanie 31 osób. Nie wspominalibyśmy zaś o tym, gdyby nie fakt, że wśród opuszczających LucasArts są także (ponoć), i tu uwaga, ludzie, którzy dotąd zajmowali się preprodukcją Knights of the Old Republic III - trzecią

częścią znakomitej serii role-playing. Nie znaczy to wcale, że nigdy nie będzie nam dane po raz kolejny wcielić się w Jedi bądź Sithów. Dwie pierwsze gry przecież stworzono w zewnętrznych studiach - BioWare i Obsidian, a preprodukcja to zwykłe zorientowanie się w temacie, próba rozeznania się w rynku i wśród konkurencji, zebranie pierwszych idei i nakreślenie ogólnego szkicu. Niemniej żal, że przerwano nad tym prace, gdyż bez wątpienia opóźni to faktyczny proces produkcji KotOR III.

www.lucasarts.com

Scarface

„Say »Hello« to my little friend” - te słowa Ala „Antonio Montany” Pacino wypowiedziane w filmie Briana de Palmy (scenariusz Olivera Stone'a) „Scarface” (w Polsce znanego pod tytułem „Człowiek z blizną”) już wkrótce znów zabrzmiały w głośnikach. Tym razem będą to jednak głośniki ustawione przy monitorach, wypowiadać je zaś będzie gracz, a przynajmniej jego wirtualne alter ego. Wszystko dzięki duetowi Radical Entertainment (m.in. Simpsons: Hit & Run) i Vivendi Universal Games, który zdobył prawa do interaktywnej adaptacji „Człowieka z blizną”. W niej, także dzięki scenarzystcie Davidowi McKennowi (S.V.A.T.), odtworzony zostanie - miejmy nadzieję - dramatyzm filmowego pierwowzoru. Założeniem gry będzie odbudowanie zniszczonego przez amerykańską DEA imperium kokainowego. Jak jednak odbywać się będzie „odbudowywanie”, nie wiemy, gdyż interaktywny Scarface na ekrany (monitorów) wejdzie najwcześniej za rok.

www.scarfacegame.com

Operation Flashpoint 2 w 2006

Długo, długo kazali nam czekać czeszy twórcy Operation Flashpoint na wieści o jej sequele. Nieładnie, zwłaszcza że informacja, jaką przekazało Bohemia Interactive Studios, sprowadzić można do tego, że... trzeba będzie czekać jeszcze dłużej - aż do wiosny 2006 r.

www.flashpoint2.com

Full Spectrum Warrior

Nie mamy dobrych wieści dla tych, którzy zasmakowali w jednym z bohaterów poprzedniego tematu numeru - Full Spec-



trum Warrior: Okazuje się bowiem, że przyjdzie im... nam poczekać na ten nieco tylko uproszczony program treningowy Armii Amerykańskiej miesiąc dłużej - premiera gry odbędzie się nie we wrześniu, a październiku. Twórcy gry wynagrodzili to jednak pecetowcom, oferując m.in. dwie dodatkowe misje, niedostępne w xbkosowym oryginale, oraz - i tu uwaga - tryb cooperative dla dwóch osób!

Pozostaje przypomnieć, że Full Spectrum Warrior PC zostanie wydane w Polsce w polskiej wersji językowej i cenie 99,90 zł... czekać.

www.fullspectrumwarrior.com



Sacred Plus za darmo!

Dobre wieści dla fanów zaskakująco popularnego Sacred. Oto, jak obiecują jego niemieccy twórcy - Ascaron, trwają ostatnie przymiarki do premiery Sacred Plus - darmowego (!) rozszerzenia gry! W Sacred Plus chętni, by ciąć i rąbać, znajdują aż dwa nowe regiony, w nich zaś nowe questy, przeciwników, broń. Tych z was, którzy dotąd Sacred nie nabyli, uspokajamy, że Sacred Plus - podstawka i rozszerzenie - dostępne będą także w sklepach.

www.ascaron.com/gb/gb_sacred/



Piraci Sida Meiera w listopadzie!

Duet Firaxis-Atari ogłosił przy okazji ujawnienia planów wersji xbkosowej Sid Meier's Pirates!, że wersja PC gry na dyskach twardych graczy zacznie już w połowie listopada! Tym z was, którzy wciąż nie są przekonani, czy warto czekać, przypominamy, że chodzi o remake wciąż żywej legendy gier komputerowych - gry, która niegdyś, pod koniec lat 80 ubiegłego stulecia, rządziła niepodzielnie umysłami posiadaczy C64 i Amigi. I nic dziwnego - aż do Sid Meier's Pirates! nie istniała gra o tak otwartej strukturze i tak zgrabnie łącząca tak wiele gatunków innych gier. Miejmy nadzieję, że „nowi starzy” Piraci okażą się równie grywalni, co ci z przed ponad 15 lat.

www.atari.com/pirates/pirates/

R4CW2!

A jednak dane nam najpewniej będzie powrócić do Powrotu do Zamku Wolfenstein. Wieść taką przekazał sam Todd Hoellenshead z id Software, zastrzegając przy tym, że związany tajemnicą nie może zdradzić żadnych szczegółów dotyczących samego projektu, jak też naturalnie osoby developera. W redakcji obstawiamy Splash Damage, ale kto wie, co przyniesie los...

www.idsoftware.com

GDY POLEM BITWY JEST MIASTO...

W SPRZEDAŻY JUŻ
W PAŹDZIERNIKU

UNIKALNE POŁĄCZENIE
GRY TAKTYCZNEJ Z GRĄ AKCJI.
PROWADŹ DO BOJU DWA
ODDZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ -
ALPHA I BRAVO!



REALISTYCZNE ODWZOROWANIE
WALK PROWADZONYCH NA
ULICACH MIAST. GRA BAZUJE
NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM
AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.



INTUICYJNA OBSŁUGA
POZWALAJĄCA
NA BARDZO WYGODNE
STEROWANIE DWIEMA
DRUŻYNAMI NA RAZ.



FULL SPECTRUM WARRIOR

PAŃSTWA EUROPEJSKIE I AZJATYCKIE DOTKNIĘTE ZOSTAŁY FAŁĄ ATAKÓW TERRORYSTYCZNYCH. PO MIESIĄCACH POSZUKIWAŃ CIA USTALIŁO, ŻE ZA ZAMACHAMI STOI ZEKISTAN - BYŁA REPUBLIKA RADZIECKA POŁOŻONA NA POGRANICZU CHIN, PAKISTANU I AFGANISTANU. WŁADZĘ W KRAJU PRZEJĄŁ POWIĄZANY Z MIĘDZYNARODOWĄ SIĄTKĄ TERRORYSTYCZNĄ MOHAMMAD JABBOUR AL-AFAD. NIEUDANE ZABIEGI DYPLOMATYCZNE ZE STRONY ONZ, ZMUSIŁY DOWÓDZTWO NATO DO PODJĘCIA DECYZJI O WYSŁANIU WOJSK LĄDOWYCH...

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM



WERSJA KINOWA
KWIEŚNIE MÓWIŁO PO ANGIELSKU



Jesteś grafikiem 3D, animatorem
lub programistą? Zgłoś się
do pracy nad grą Wiedźmin!
informacja@cdprojekt.com

PAŹDZIERNIK 2004

Pixar i THQ

Doniesienia o nadzwyczajnej sprzedaży gier zwykle tyczą się miliona czy dwóch. Niemal nigdy - sześciu. Tyle zaś sprzedano się bez rozgłosu gry opartej na animowanym „Gdzie jest Nemo?”! Nic dziwnego, że jej twórcy - THQ - i twórcy filmowego pierwowzoru - Pixar Animation Studios, zdecydowali się zjednoczyć siły także w przypadku czterech tytułów, które Pixar stworzył jako samodzielny byt, nie jako część Disneya. Do tych czterech dodać należy dwa, do których prawa THQ ma już od jakiegoś czasu - The Incredibles i Cars. Pierwszy z nich - znany jako „Iniemamocni” w kinach w Polsce zagości w listopadzie.



www.thq.com



Men of Valor - nowe obrazy

2015 i VUGames zdecydowali jeszcze bardziej odchylić zasłonę skrywającą Men of Valor - wietnamskiego first-person shootera, którego głównym zadaniem - prócz naturalnie bawienia graczy na całym świecie - jest odzyskanie dla 2015 tytułu twórców najlepszego wojennego shootera, zdobytego przez nich przy okazji Medal of Honor: Allied Assault i utraconego na rzecz Infinity Ward i Call of Duty. Jednocześnie z nowymi screenshotami, które przedostały się na naszą stronę, pojawiły się informacje na temat samej rozgrywki. Potwierdzony został m.in. tryb cooperative pozwalający rozegrać całą kampanię single player w dwie osoby, oraz multiplayer, w którym gracze będą mogli wcielić się w żołnierzy Armii Północnego Wietnamu (NVA) lub partyzantów Viet Congu. Szansę, by stać się jednym z Men of Valor, otrzymamy już w październiku.

www.2015.com

Battlefield 2

Dominację Battlefield 1942 w redakcji przerwał na dobre Wolfenstein: Enemy Territory i nawet Battlefield: Vietnam nie był w stanie odebrać mu palmy pierwszeństwa w redakcyjnych bojach. Coraz wyraźniej jednak widzimy, że już wkrótce 1942 zostanie pomieszczony. Mścicielem jest Battlefield 2 - czyli w największym skrócie - stary dobry BF przeniesiony w czasy współczesne (wpół fikcyjny konflikt na Bliskim Wschodzie) i z faktycznie zmodernizowaną oprawą audio-wizualną. Wśród nowości m.in. możliwość niszczenia wyposażenia planszy - np. budynków, czy zupełnie nowy Commander Mode, pozwalający wprowadzić strategię tam, gdzie dotąd był tylko chaos! A wszystko to dla ponad setki graczy naraz!

Niestety (albo na szczęście dla Enemy Territory) Battlefield 2 rozpocznie dominację dopiero w 2005 r.

www.eagames.com/redesign/games/pccdd/bf2/homejsp



SHORTY

Driv3r

Driv3r - jedna z najbardziej oczekiwanych gier roku 2004, w wersji PC zostanie wydana w październiku. Jak poinformowało



Atari, twórcy gry zdecydowali się na przesunięcie wersji PC ze względu na konieczność dopracowania błędów, które pojawiły się w wersji konsolowej. Można powiedzieć, że tym razem opóźnienie wyjdzie właścicielom „pieców” na dobre - otrzymają produkt w takiej formie, w jakiej umyślili to sobie jego twórcy.

driv3r.cdprojekt.com

THPS4 PL - polskie zespoły już znane!

CD Projekt ujawnił listę zespołów, które pojawią się w polskiej wersji językowej Tony Hawk's Pro Skater 4! Będą to: Człowiek Nowej Ery i Wujek Samo Zło, Fisz, Mezo, OSTR, Sweet Noise, Tede oraz - i tu uwaga, bo mowa o naszym redakcyjnym ziomalu - Tymon! Warto zauważyć, że po raz pierwszy w grze komputerowej wydanej w Polsce pojawią się polskie zespoły, na co

Pierwsze Mistrzostwa Polski CMRR04!

Pierwsze Mistrzostwa Polski Colin McRae Rally 04! W dniach 17-19 września 2004 r. w warszawskim MULTIKINIE (al. KEN 60) odbędzie się turniej w kultowej grze komputerowej Colin McRae Rally 04. Zwycięzca otrzyma tytuł Mistrza Polski, a cała czołówka zawodników liczne i atrakcyjne nagrody. O niepowtarzalności i wyjątkowości turnieju decyduje fakt, że rozgrywki odbywać się będą na wielkim ekranie sali kinowej w specjalnych stanowiskach rajdowych. Temperaturę rywalizacji podniesie miksujący na żywo muzykę DJ.

Dla czytelników CD-Action organizatorzy ufundowali 20 zaproszeń. Otrzymują je czytelnicy, którzy prawidłowo odpowiedzą na pytanie:

Colin McRae jest:
A. Szkotem
B. Irlandczykiem

A następnie prawidłową odpowiedź wpisaną według schematu: **CAM.KX** przesyłać SMS-em pod numer 7164. Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Wartime Command za rok

Codemasters potwierdziło pogłoski, jako by Wartime Command: Battle for Europe 1939-1945 - ich ambitna strategia wojenna tworzona przez rosyjskie 1C, nie była w tak dobrej formie, jak sugerują to screenshoty z gry. Podana została także nowa data premiery przesunięta z „summer 2004” na „summer 2005”. Czy warto było czekać, przekonamy się za rok.

www.codemasters.co.uk/wartimecommand/



REKLAMA



- ✓ Zupełnie nowy styl gry! Buduj wielkie fortyfikacje i burz twierdze przeciwnika!
- ✓ Podróżuj przez antyczne i mitologiczne miejsca, z charakterystycznymi dla tych czasów zabudowaniami i militariami.
- ✓ Atakuj na skalę, jakiej do tej pory w „Wormsach” nie było. W grze występuje do 30 różnych broni i liczne ulepszenia.
- ✓ Mnóstwo ekwipunku, map i fortów do odblokowania w czasie gry!
- ✓ Tryb gry wieloosobowej.
- ✓ Profesjonalna polska wersja językowa.

SEGA

TEAM17

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PRZEŁOŻONA I WYKONANA W POLSCE
CDPROJEKT

PS2 PlayStation 2



99.99 zł

PL

Kultowa gra w eXtra cenie! 19,99 PLN

Szukaj w kioskach w serii
eXtra Gra: 100% Sportu
oraz w sklepach
z grami komputerowymi.



TONY HAWK'S PROSKATER[®] 4

Na ścieżce dźwiękowej najlepsze brzmienia.:

**De La Soul, Run DMC, N.W.A.,
Offspring, System of a Down**

Specjalni goście w polskiej wersji:

**Tede, Mezo, O.S.T.R.,
Fisz, Wujek Samo Zło
i Człowiek Nowej Ery,
Tymon, Sweet Noise**



**Już w
sprzedaży**



ASPYR[®] **ACTIVISION**



SEENOX



POWERED BY
gameSpy



© 1999-2004 Activision, Inc. Wersja PC oraz Macintosh dystrybuowana przez Aspyr Media zgodnie z licencją Activision Publishing, Inc. Activision oraz Pro Skater są zarejestrowanymi markami handlowymi Activision, Inc. oraz wszystkich współwłaścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. Tony Hawk jest marką handlową Tony Hawk. Wyprodukowane przez Neversoft Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Aspyr jest marką handlową Aspyr Media, Inc. Wszystkie pozostałe zarejestrowane marki handlowe oraz nazwy są własnością ich właścicieli.

DRAGONSHARD
EVIL GENIUS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II
NEVERWINTER NIGHTS 2
SID MEIER'S CIVILIZATION III

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOWS OF CHERNOBYL
STAR WARS EPISODE III GAME
UNREAL

PAŹDZIERNIK 2004

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl w 2005

THQ potwierdziło pogłoski, jakoby S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl - nieprawdopodobnie ambitny miks first-person shooterów i role-playing tworzony w studiach ukraińskiego GSD Games World - miał zmaterializować się na półkach sklepowych dopiero w pierwszych miesiącach przyszłego roku. Jednocześnie ujawnione zostały plany wydania S.T.A.L.K.E.R. w dwóch różnych wersjach: szybszej DX8 oraz ładniejszej DX9.

www.stalkinggame.com



Unreal w Midway

W dosyć nieoczekiwanym zwrocie akcji prawa wydawnicze do gier serii Unreal Tournament oraz xboXowego Unreal Championship przeszły z Atari na Midway. Decyzja tej wagi podjęta została przez Epic Games wskutek rozbieżności wizji przyszłości obydwu serii.

www.epicgames.com



Riddick 2 na Xbox 2?

Szwedzkie Starbreeze (Enclave) potwierdziło plan stworzenia sequeła jednego z najciekawszych first-person shooterów ostatnich dni - Chronicles of Riddick (na Xbox, Riddick w wersji PC na półkach sklepowych znajdzie się jesienią). Powiedziane zostało przy tym, że byłoby to „projekt na konsolę nowej generacji”, co oznacza, że przed 2006 r. gry tej na pewno nie zobaczymy...

www.riddickgame.com

GEM | CRPG

Neverwinter Nights 2!

A zatem! Uzasadnione okazały się nasze podejrzenia co do dalszych losów jednego z najpopularniejszych role-playing ostatnich lat - Neverwinter Nights! Oto w sierpniu duet Atari (właściciel praw do interaktywnego Dungeons & Dragons) oraz BioWare (twórcy gry) ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące jej sequeła. Prace nad Neverwinter Nights 2 zaledwie się rozpoczęły, niewiele więc jest rzeczy pewnych i niezmiennych. Do takich jednak należy informacja, że NWN2 tworzone jest na bazie zmodyfikowanego Aurora engine - technologii, która umożliwiła powstanie samej NWN i tysięcy jej fanowskich modyfikacji.

Neverwinter Nights 2 tworzone jest przez Obsidian Entertainment - studio sformowane przez role-playowych weteranów z

nieistniejącego już Black Isle Studios - współtwórców m.in. Baldur's Gate'a, twórców Planescape Tormenta i serii Icewind Dale, ostatnio odpowiedzialne za Knights of the Old Republic II: The Sith Lords. Już sam fakt powiązania tych ludzi z drugim tytułem tego formatu świadczy o ich zdolnościach. Tylko potwierdzają je decyzje dotyczące kreacji gry - nie zamierzają oni poprawiać tego, co było w NWN dobre. Zamierzają ulepszyć to, co było niewystarczające.

Starania pójdą dwutorowo. Z jednej strony, Neverwinter Nights 2 ma być warte zakupu dla samej kampanii single player. O tej jednak wiadomo jak na razie tyle tylko, że rozgrywać się ma głównie w mieście Neverwinter oraz że ma być tym dla pierwszej NWN, czym była druga Baldur's Gate w stosunku do poprzedniczki i zapewnić ma

dzień goszczące w popularnych stacjach muzycznych! Oczywiście w grze pozostanie oryginalna ścieżka dźwiękowa, a na niej m.in. De La Soul, Run DMC, NWA, System of a Down.

Tony Hawk's Pro Skater 4 PL pojawił się w sprzedaży już w sierpniu w serii eXtra Gra: 100% Sportu w cenie 20 złotych.

www.cdprojekt.info

KotOR II na Święta?

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords - jedna z najbardziej niecierpliwie oczekiwanych gier wszech czasów, sequel obsypanego nagrodami



koprodukcji BioWare'u i LucasArtsu - od samego początku mierzyła ze swą premierą w luty 2005 r., jednocześnie na PC i Xbox. Oficjalny zwiastun filmowy gry dostępny na stronie LucasArtsu, a ściślej zamykający go napis „winter 2004” pozwala wierzyć, że „dawno, dawno temu, w odległej galaktyce” znajdziemy się jeszcze na Święta Bożego Narodzenia! Więcej o premierze The Sith Lords - wkrótce.

www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/

D&D RTS = Dragonshard

O strategii czasu rzeczywistego autorstwa Liquid Entertainment, osadzonej w nowym świecie D&D - Eberronie - zdążyliśmy już poinformować. Powracamy jednak do niej, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o ledwie co ujawnionym przez Atari tytule gry - Dragonshard.

www.liquid-entertainment.com

Star Wars Episode III

LucasArts wyjawiał pierwsze, niestety nadzwyczaj skąpe, informacje na temat interaktywnej adaptacji trzeciej części Star Wars: Revenge of the Sith. Interaktywne Star Wars Episode III jest ma być ponoć action-adventure w trzeciej osobie, które - podobnie jak film - koncentrować się ma na losach Mistrza i Padawana - Obi Wana



Sid Meier's Civilization III: Complete

Atari poinformowało, że już we wrześniu do sklepów zawita nowe wydanie Sid Meier's Civilization III. To - opatrzone podtytułem Complete - zawierając ma, prócz podstawki, obydwa oficjalne rozszerzenia - Play the World oraz Conquests.

www.civilization3.com



Evil Genius w październiku!

Świat padnie przed nami na kolana szybciej, niż oczekiwaliśmy. To dlatego, że już na przełomie września i października w sklepach pojawi się jedyny kompletny poradnik dla diabolicznych i złowrogich - Evil Genius. W grze - symulatorze każdego antybohatera, damszonego zwykle w finale filmów przez agentów w rodzaju 007 czy innych obrzydliwie dobrych - dane nam będzie wreszcie sięgnąć po światową dominację! W tym celu niezbędne będzie zbudowanie tajnej bazy i skonstruowanie superbroni, a w tym czasie, jak w podobnych doń Ghost Master czy Dungeon Keeper, realizacja śmiałych podplanów, w tym także zwalczanie sił ostatnich sprawiedliwych.

www.howevilareyou.com



Poznaj nowe oblicze świata Khorinis!

GOthic II

NOC KRUKA



Wkrótce
w sprzedaży

Gothic II: Noc Kruka to:

- * Pierwszy oficjalny dodatek do hitu 2002 roku, gry Gothic II
 - * Zoptymalizowany kod, ulepszona grafika i poprawiona mechanika gry
 - * Nowa fabuła, dodatkowe profesje i gildie
 - * Rozszerzenia do istniejących miejsc i dodatkowe lokacje do odwiedzenia
- * Poszerzony ekwipunek: 15 nowych broni i 30 artefaktów
 - * 10 nowych bestii, ulepszona sztuczna inteligencja potworów znanych z wersji podstawowej
 - * 100 nowych bohaterów niezależnych
 - * Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt!



PAŹDZIERNIK 2004

MoH: Pacific Assault w listopadzie

Wielokrotnie opóźniony Medal of Honor: Pacific Assault - tytuł, którym Electronic Arts zamierza odzyskać tytuł mistrza wojennych first-person shooterów, utracony w ubiegłym roku na korzyść Activision i Call of Duty, po raz kolejny odsunął się od nas w czasie. Ta dobra wiadomość to fakt, że nie zmieniła się czwarta cyfra daty rocznej - Pacific Assault, czyli wirtualna druga wojna światowa na froncie amerykańsko-japońskim, rozpocznie się w 2004 r. Zła wieść to ta, że niestety nie już we wrześniu, lecz listopadzie.

www.moh.ea.com



Act of War: Direct Action

Najwyraźniej kierujące się zasadą si vis pacem para bellum Atari coraz chętniej wkracza w świat wojny toczzonej w czasie rzeczywistym. Prócz niedawno ujawnionego Dragonshard, RTS-a osadzonego w nowym świecie D&D - Eberronie - Atari Zadziałało Bojowo i podjęło Akcję Bezpośrednią, ogłaszając pierwsze szczegóły dotyczące Act of War: Direct Action. Ten niewiele, prócz gatunku, ma wspólnego ze światem Lochów i Smoków - to geopolityczny techno-thriller rozgrywający się w nieodległej, ale silnie stechnicyzowanej przyszłości. Za jakość tej wizji odpowie ekspert wojskowości i... autor powieściowych bestsellerów Dale Brown. Act of War: Direct Action otworzy się przed graczami wiosną 2005 r.

www.atari.com

SHORTY

i Anakina-Vadera, i oferować najdoskonalszy jak dotąd w grach system walki mieczem świetlnym. O widowiskowości walk świadczą może fakt, że w projekcie uczestniczy Nick Gillard - szef kaskaderów filmowych Star Wars. Dodatkowym atutem gry, której premiera odbyć się ma na dwa tygodnie przed kinową premierą „Revenge of the Sith”, są elementy - światy, sceny, bohaterowie - wprost z filmu.

Premiera gry nawiązującej do Star Wars Episode III: Revenge of the Sith odbyć się ma 5 maja 2005 r.

www.lucasarts.com

Alexander

Nie było pytania - czy? Bo naturalne było to, że filmowy Alexander - obraz Olivera Stone'a o Aleksandrze Wielkim zwanym także Macedończykiem (premiery w listopadzie) - uzupełniony zostanie o grę na motywach. Było natomiast pytanie - kto? I znany już na nie odpowiedź - Ubisoft. I wiemy też, do jakiego gatunku przynależć będzie interaktywny Alexander - do strategii czasu rzeczywistego. Niestety nie wiemy niczego więcej, prócz tego, że konsultantem jest sam Oliver Stone, a grę uprzyjemniać ma filmowa muzyka Vangelisa.

Więcej o Alexander - za miesiąc.

www.alexanderthefilm.com



Republic Commando w lutym

W tym przypadku trudno jednak mówić o opóźnieniu. Po prostu wcześniejsza szeroko zakrojona data premiery Star Wars: Republic Commando - „zima” - ustąpiła miejsca dacie nieco bardziej precyzyjnej - luty 2005 r.

www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

Eidos-Ubisoft-EA - Codemasters?

Podpadły ostatnio na finansowym zdrowiu Eidos nie ukrywa już nawet, że tylko fuzja z którymś z branżowych gigantów może uchronić go przed bankructwem. Adoratorów zaś brytyjskiego wydawcy gier serii Tomb Raider, Commandos czy Legacy of Kain ma sporo. Należą do nich m.in. francuskie Ubisoft czy Electronic Arts - które, zdaniem brytyjskiego MCV - wysunęło się na pozycję lidera jako potencjalny partner Eidos. W tej sytuacji krąży pogłoski, że niepocieszony po stracie Ubisoft miałby się starać o względy Codemasters.

www.eidos.com

Warhammer 40.000: Dawn of War w ofercie CD Projekt!

Jak poinformował CD Projekt, to właśnie w jego planie wydawniczym znalazła się nowa nadzieja fanów Warhammera 40.000 na lepsze jutro, znana także jako Dawn of War.

Dawn of War to pierwsza gra strategiczna (RTS) umiejscowiona w słynnym uniwersum Warhammera 40.000. Do naszej dyspozycji zostanie oddanych aż 4 zróżnicowanych ras: duma ludzkości - Kosmiczni Marines, ich arcywrogowie - Marines Chaosu, „zielona fala” - Orkowie, oraz magiczno-mistyczni Eldarowie. Warto zaznaczyć, że gra tworzona jest przez firmę Relic Entertainment, twórców serii Homeworld.

Warhammer 40.000: Dawn of War zostanie wydane w październiku, w polskiej wersji językowej i w cenie 100 złotych polskich.

www.relic.com/product/dawnofwar/



Colin McRae Rally 2005

Najbardziej znana symulacja rajdów WRC na komputery osobiste - seria, która do tej pory sprzedawała się w 7 mln egzemplarzy na całym świecie, już wkrótce, jeszcze przed Gwiazdką, doczeka się piątej inkarnacji. Po raz pierwszy w historii cyklu „piątka” posiadać będzie nieliniowy tryb kariery.



Gracz będzie w stanie stworzyć w nim własnego kierowcę i stopniowo wspinać się po stopniach rajdowego rankingu. Z amatora jeżdżącego serijnie produkowanymi modelami awansuje na zawodowca startującego w rajdowych mistrzostwach świata.

Nie dość jednak na tym. Poza znanymi trybami jazdy pojawiają się nowe jak „catch up” i „handicap” - doścignięcie i próba nawiązania walki przy użyciu gorszego sprzętu. Z 35 samochodów do wyboru 4 mają być zupełnie nowe w serii. Do znanych z poprzednich części 8 krajów dołączą trasy w Niemczech. Modernizacji uległ także silnik graficzny, unowocześniony został system współzawodnictwa na odcinkach specjalnych. Pięć różnych widoków kamer pozwoli spojrzeć na powtórki z zupełnie nowej perspektywy. Zmianie poddany zostanie interfejs gry, dodany zostanie do niego także nowy pasek z poziomem uszkodzenia pojazdu.

Premiera gry pojawi się równocześnie na platformy PC i konsole PlayStation 2 oraz Xbox.

www.codemasters.co.uk/colinmcrac2005

Windows XP SP2 - problemy z grami

Doniesienia o problemach z działaniem części aplikacji wskutek działania firewalla - integralnej części drugiego Service Packa Windows XP nie są niczym nadzwyczajnym. Jak dotąd jednak odnosiły się one do aplikacji biurowych. Tymczasem okazuje się, że problemy występują także w przypadku gier. Poniższa lista została opublikowana przez sam Microsoft i wymienia wszystkie gry „niewygodne”, czyt. blokowane przez XP SP2.

I tak, Star Trek StarFleet Command III, Medieval Total War, Dead Man's Hand,

MotoRacer 3, Unreal II, Unreal Tournament 2003, Unreal Tournament GoTY, StarCraft, Warcraft III: Reign of Chaos Collector's Edition, Serious Sam: The Second Encounter, Command & Conquer: Generals, Command & Conquer: Generals Zero Hour, Earth & Beyond, Need for Speed Hot Pursuit 2, SimCity 4, Freedom Force, NBA Live 2000, Star Wars Knights of the Old Republic, Age of Empires II: Age of Kings (gra Microsoftu), Combat Flight Simulator 3 (gra Microsoftu), Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield Red Storm, Max Payne

2: The Fall of Max Payne, NASCAR Racing 2003, Tribes 2, Midnight Outlaw: Illegal Street Drag, Roller Coaster Factory v3.0, Elite Forces Vietnam: Special Assignment 2 oraz Command & Conquer Red Alert 2.

Miejmy nadzieję, że na opublikowaniu listy aktywność Microsoftu w tej kwestii się nie skończy i już wkrótce wszystkie one działać będą właściwie.

www.microsoft.com/games

ZABIJ!

WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR™



www.thq.com



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT





SEKRET MNICHA | WHAT'S UP, DOC?

Pariah

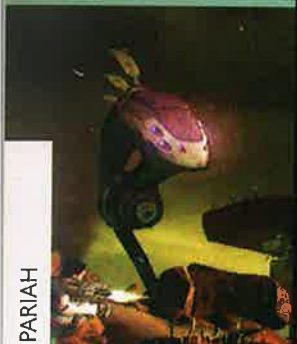
Jeśli córka przedstawia rodzicom swego narzeczonego, najlepiej, by był on lekarzem. Gdy rodzice wychowują swego syna wedle prawideł hollywoodzkich filmów, powinien on zostać lekarzem (albo prawnikiem, ale ten zawód tutaj nie pasuje). Ogólnie rzecz biorąc, bycie lekarzem jest fajne - szacunek społeczeństwa, dobre zarobki, poczucie misji... (pod uwagę nie bierzemy Polski, która jak zwykle musi iść pod prąd :)

Jest przyszłość

i jest źle (widział ktoś kiedyś świetlaną przyszłość, którą obiecują kolejni państwowi przywódcy?). Gwałty, rozboje, zanieczyszczenia, wiecznie zachmurzone niebo nad olbrzymimi industrialnymi kompleksami, z których większość to kolonie karne dla groźnych przestępców. Raczej niewesoło. A do tego nad powierzchnią Ziemi (i z pewnością wszystkich innych zamieszkałych wówczas planet) unosi się mnóstwo międzygalaktycznych więzień.

Daleko od naszy

Dr Jack Mason przestrzega założeń przysięgi Hipokratesa, pracując w jednej z takich właśnie placówek. A że więzienie przyjemnym miejscem nie jest, trzeba sobie jakoś polepszyć nastrój. Na przykład za pomocą narkotyków, od których nasz „doktor” nie stroni. Uzależnienie sprawiło, że pan doktor został zesłany „za karę” do pracy z zagrożeniami biologicznymi i w związku z tą przeprowadzką przełożeni zlecieli mu pewne zadanie. Musi się zaopiekować wyjątkowym skazańcem, Kariną J., która została poddana tajemniczym eksperymentom i szefom Jacka bardzo na niej zależy. Wsiada zatem dr Mason do statku i leci po pacjentkę. A jako że mistrz Alfred zalecał rozpoczynanie każdej fabuły od trzęsienia ziemi (po którym napięcie powinno powoli wzrastać), tutaj mamy do czynienia z awaryjnym lądowaniem transpor-





towca na Ziemi. Doktor i zainfekowana panna muszą się wydostać z planety w 16 godzin, bo inaczej z nieba spadnie rozrywkowy ładunek o sile 50 megaton mający na celu powstrzymanie domniemanej zarazy. No i gramy...

Na dobre i na złe

Tak się z grubsza przedstawia fabuła nowego FPS-a speców z Digital Extremes zatytułowanego Pariah (co znaczy bezpieczeństwa - czyżby doktor miał się później uniezależnić od mocodawców?, lub też 'parias' - najniższa kasta w Indiach zwana również nieetykalną). Historia ma biec na złamanie karku, wciągając gracza w sam środek wydarzeń i ma oferować na tyle dużo zaskakujących zwrotów akcji, by przyciągnąć go na drugą i trzecią sesję (choć o ewentualnych kilku zakończeniach nie wspomniano).

Do stworzenia Pariah użyto silnika z ostatniego Unreal Tournamenta, który odpowiednio przerobiony ma stanowić godziwą konkurencję dla Half-Life'a 2 czy Stalkera (obrazki wyglądają zachęcająco). I choć engine zapewni atrakcyjną rozgrywkę multiplayerową (będzie Deathmatch, CTF, Siege czy lokalna wersja jakże popularnego UT-owego Onslaught - Frontline Assault), uwaga graczy ma się skoncentrować na dopracowanym trybie single player, z mnóstwem świetnie zaprojektowanych leveli w różnych środowiskach (więzienie wnętrza, skalista pustynia w charakterystycznym pomarańczowym kolorze, dżungla kryjąca mnóstwo tajemnic) i ciekawie nakreślonymi postaciami. (Bowiemy walka to nie wszystko - będziemy rozmawiać i przemycić się cichaczem tam, gdzie otwarty konflikt będzie niewskazany.) No i wspomnianą już, miejmy nadzieję, że rzeczywiście ciekawą, fabułą.

Szpital na peryferiach

Jeśli miałbym rzucić kilkoma konkretnymi, na pewno zostanie zaimplementowany Havok, odpowiedzialny za fizykę środowiska Pariah, a do gry będzie dołączony edytor pozwalający chętnym tworzyć modyfikacje. Co do samej rozgrywki zaś, będziemy mogli wykorzystać 6 pojazdów (trzy jeżdżące i trzy unoszące się) i kilkanaście rodzajów broni (prócz standardowych wyrzutni, karabinów i granatników z pewnością w arsenale znajdzie się kilka futurystycznych caczuszek, w tym jedno, o jakże ciekawej nazwie - Titan's Hand), które dodatkowo będziemy mogli upgrade'ować. Każda z nich bowiem będzie miała kilka poziomów ulepszeń dodających np. lunetę, dodatkowy tryb strzału czy wzmocnienie standardowego. Używane do polepszania oręża Weapon Energy Cores, mimo swej nazwy, pozwalają także na ulepszenie... Ich właściciela - w zakresie zdrowia, zbroi i szybkości poruszania się. Dostaniemy w łapki także małe przekaźniki służące do leczenia ran. Twórcy jednak zabezpieczyli się przed graczami chcącymi wykorzystać je do samobójczych ataków, by potem całkowicie odnowić pulę Hit Pointsów i wyleczenie więcej niż 20 punktów owocuje zaburzeniami wizji, co skutecznie uniemożliwi prowadzenie ostrzału.

Ostry dyżur

Jak to zwykle w przypadku zapowiedzi bywa, Pariah prezentuje się zachęcająco. Czy jednak dr Jack Mason jest dobrym materiałem na narzeczono, przekonamy się dopiero wiosną 2005 r. (ICM)

Eager to be different.

TinyBGA

DRAM Module

World #1 **Color** Packaging Technology



DDR 433 / 466
256MB / 512MB

Hard-core
Power User Best Choice

ULTRA SPEED!



DDR-550/500/466
256MB/512MB/1GB capacity

Product Awards & Honors



3 - 7 Oct, 2004
KINGMAX in GITEC
Booth no: A1-22, Hall-1

KINGMAX®

Memory Technology Leader

Tel: +886-2-87123788 / Fax: +886-2-87127998
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com.tw>

Distributor:



Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl

Prince of Persia 2

Twój los został zapisany. Umrzesz. Te słowa usłyszał książę od starca. I tymi słowami zaczyna się właściwie każda zapowiedź gry Prince of Persia 2. Nic bowiem tak nie ożywia atmosfery jak trup. Albo choć obietnica śmierci.

Od dawna na pecetach nie było takiej gry, jaką jest Prince of Persia: The Sands of Time. Rewelacyjnie poprowadzona fabuła, świetne postacie, humor i akcja opakowane niewiarygodnie wręcz wyważonym silnikiem zapewniły godziwą porcję komputerowej rozrywki. Nic zatem dziwnego, że oto powstaje sequel.

Kto grał w pierwszą część gry, ten dobrze wie, że (dzięki Sztyletowi Czasu) cała historia tak naprawdę się... nie wydarzyła. A może jednak...? Jedno jest pewne - **Książę miał zginąć. Nie zginął i w efekcie oszukał los - a los nie lubi**

Rola Dahaki jest bardzo prosta - sprawić, by wszystko znalazło się na swoim miejscu (czyt. Książę ma trafić do raju, w objęcia hury). Dahaka jest prawdziwym mistrzem w swoim fachu, bowiem w całej historii ludzkości nie zarejestrowano przypadku, by komuś udało się umknąć przeznaczeniu przezeń serwowanemu.

Dahakamator

A zadaniem Księcia jest właśnie umknąć przeznaczeniu **po raz drugi**. Jest o tyle trudne, że Dahaka to przeciwnik nie do pokonania, właściwie nieśmiertelny, nastawiony na jeden cel -

o krok za nim. Cel tułaczki - warownia na tajemniczej wyspie skrywająca ponoć najgłębsze obawy ludzkości. Czy tam Książę odnajdzie sposób, by pokonać Prawą Rękę Losu?

Poważniejemy

W drugiej części gry, Książę zmienił się z aroganckiego i gadatliwego młodzika w mroczniejszą i poważniejszą postać. Cała otoczka też nabrała cięższego charakteru. Chociaż nasz bohater pozbył się magicznego sztyletu, nadal potrafi używać mocy piasku i kontrolować czas. Teraz jednak spowolnienie będzie dotyczyć wszystkiego wokół, z wyłączeniem samego Księcia - ten będzie poruszał się z normalną prędkością. Tradycyjnie już będziemy mogli czas cofnąć o kilka sekund, „zamrozić” wybranego przeciwnika lub zużywając cały zgromadzony piasek, wejść w megafreeze i efektywnie pozbyć się każdego wroga w zasięgu wzroku. Twórcy zapewniają, że moc kontrolowania czasu będzie

Książę miał zginąć. Nie zginął i w efekcie oszukał los - a los nie lubi być robiony w konia.

być robiony w konia. Dlatego Fatum posiada plan „B” - potężne stworzenie zwane Dahaką.

znaleźć i zabić Księcia. Taki Terminator do szczęścia. Książę cały czas ucieka, a Dahaka jest

Premiera gry na wszystkie konsole NextGen i oczywiście PC zapowiedziana jest na **listopad tego roku**. Tak blisko, a jednocześnie tak daleko... Czekać bez wątpienia warto. **[GDA]**



CD
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

KOMPUTER CD
Wydanie Specjalne
2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
Pobierz i wyślij 17zł

2CD 9.90zł

WYKONAJ
2CD 9.90zł

Twoja Firma 2004
Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej zakończeniu. Cena rynkowa 99zł.

Pasjans
Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów. Wartość przed publikacją 29zł.

Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

CD
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

KOMPUTER CD
Wydanie Specjalne
2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
to zestaw klipartów wktorowych z aktualnymi tematyką. Polskie menu ułatwi znalezienie obrazka.

Kody pocztowe 2004
Program pomocy w wyszukiwaniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce. Program o wartości 49zł.

Twoja Firma 2004
Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej zakończeniu. Cena rynkowa 99zł.

Pasjans
Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów. Wartość przed publikacją 29zł.

Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

Komputer
Wersje
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

KOMPUTER CD
Wydanie Specjalne
2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
to zestaw klipartów wktorowych z aktualnymi tematyką. Polskie menu ułatwi znalezienie obrazka.

Kody pocztowe 2004
Program pomocy w wyszukiwaniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce. Program o wartości 49zł.

Twoja Firma 2004
Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej zakończeniu. Cena rynkowa 99zł.

Pasjans
Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów. Wartość przed publikacją 29zł.

Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

Komputer
Wersje
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

KOMPUTER CD
Wydanie Specjalne
2/2004

7500 KLIPARTÓW 2004
to zestaw klipartów wktorowych z aktualnymi tematyką. Polskie menu ułatwi znalezienie obrazka.

Kody pocztowe 2004
Program pomocy w wyszukiwaniu dowolnego kodu pocztowego w Polsce. Program o wartości 49zł.

Twoja Firma 2004
Program pomocy w prowadzeniu własnej firmy oraz w jej zakończeniu. Cena rynkowa 99zł.

Pasjans
Gra dla każdego na długie godziny. Zawiera ponad 300 różnych pasjansów. Wartość przed publikacją 29zł.

Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!

Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware

MASSIVE ASSAULT
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

MASSIVE ASSAULT
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

MEGAPAC
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

MEGAPAC
Szukaj w Kioskach
Pełne wersje
Wartości
175zł

TEL. (22) 832 54 30 **WWW.PLAY.COM.PL** **SMS + 48 604 100 500**

PREMIERA W SUPER CENIE!

Do 500 pierwszych zamówień koszulka GRATIS!

KUPUJĄC MAXGAME 7/2004 OSZCZĘDZASZ 54zł

Emocjonujące pojedynki, zbrojne potyczki i wielkie bitwy

POJEDYNKI

Wciągająca gra strategiczno-przygodowa

Wciśnij własną historię Robin Hooda

STRATEGIA

Wzół udział w obleżeniu zamku i turniejach rycerskich

PRZYGODA

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

2CD 19.90zł

3CD 29.90zł

Wersja w plastikowym pudełku zawiera 2CD i 6 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

Wersja pudełkowa zawiera grę Alien Shooter PL razem ponad 6 pełnych wersji.

ŚWIĘTA GRAFIKA DZIĘKI SPRAWDZONEMU SILNIKOWI SERIOUS SAM!

105x68 003/001

MNOSTWO POZIOMÓW I KREATOR DO WYMORDOWANIA

12 PEŁNYCH WERSJI W TYM: NITRO FAMILY, PACIFIC WARRIORS 1 oraz inne...

NITRO FAMILY

FAMILY PERSPECTIVE SHOOTER

MIESIĘCZNIK CD MANIAK 3/2004

9.90zł

2CD

SZUKAJ W KIOSKACH OD 6.8.2004

MAXGAME

WWW.MAXGAME.INFO

5 PEŁNYCH WERSJI

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN

FIREWALL PRO

MOON TIECON

SZACHY

GOJOI

Polska premiera gry w ULTRA niskiej cenie 19,90zł (światowa cena ponad 150zł)

POLSKA WERSJA KINOVA

CHAIN OF COMMAND

WWW.COC.PLAY.COM.PL

9.90zł

WWW.CDMANIAK.PL

CHAIN OF COMMAND - PREMIERA POLSKA W CD MANIAKU! 4/2004

W następnym numerze MaxGame 5 pełnych wersji: SPARTAN PL + TROJA PL, AQUA DIGGER 3D, ATUA SOCCER 3, PRAWO 2004 i inne.



Największa hurtownia komputerowa. Zaprogramujemy katalogi internetowe, katalogi, grańki, skłapy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl



PLAY.com.pl CENTRUM KRYTYKI - to jest wydawnictwo PLAY. Hurtownia Oprogramowania. www.playsoftware.pl

Doręczenie przez Poczty - 10 zł za przesyłkę
Cena katalogu 116 zł netto
Doręczenie w 24 godziny - 150 zł netto (z wyjątkami)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Cena zamówienia 1000 zł
Przy odbiorze przesyłki przy zamówieniu 1000 zł
Opakowanie - specjalnie zaprojektowane
Zestawienie zamówienia na fakturze VAT - tylko dla klientów

PROMOCJE

GAMER EXTRA 2/2004

40 stron opisów gier i programów. Wyjątkowe opinie deweloperów i programistów. Karta z najciekawszymi faktami z branży. Nie ma to równie - tylko najlepsze recenzje. Tamtędy numer. Premiera najlepszych gier w niskiej cenie.

Wszystkie gry z dostaniem miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!

Wielki konkurs: czytaj w środku!

Szukaj w kiosku za 1,50zł

ZAMÓWIENIA



TEL: 0 (prek) 22 832 54 30
TEL: 0 (prek) 22 832 54 31
SMS: +48 604 100 500
FAX: 0 (prek) 22 833 39 61
HURT: TEL 0 (prek) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY
WARSZAWA 01-652
ul. Polocka 14 paw.3



POLSKA LIGA NAJCHODZI!
Najnowszy menedżer piłkarski nadchodzi w rewelacyjnej cenie 19,90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami.

Trainingi, mecze sparingowe, oraz oczywiście rozgrywki. Zaplanuj szczegółowy terminarz dla swoich zawodników i poprowadź ich do zwycięstwa w lidze!

Modernizuj swój stadion, rozbudowuj trybuny, ustalaj ceny biletów, zawieraj kontrakty. Menedżer Piłkarski 2004/2005 pozwala ci zarządzać finansami klubu.

Szukaj w Kioskach w MEGAPACK 1/2004 i MAX GAMER EXTRA 1 od 3.8.2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji:
Menedżer Piłkarski 2004/2005
PC CLAN 2004 PL
3D American Pool
oraz Massive Assault NETWORK

MANAŻER PIŁKARSKI 2004/2005
Patch z polską ligą na: www.mp2004.play.com.pl

PROGRAMY

- Dance 4 19zł
- Rave 19zł
- HipHop 4 19zł
- Techno 3 19zł
- 360° 19zł
- Maxi Dance 4 19zł
- Maxi Rave 19zł
- Maxi HipHop 4 19zł
- Maxi Techno 3 19zł
- Maxi 360° 19zł

NOVE GRY

- Driver 3 109zł
- Syberia 2 77zł
- Half Life 2 105zł
- Massive Assault PL 19zł
- X2 the Threat 45zł
- Tajemnicza Wyspa 19zł
- Combat Mission 2 Barbarossa 29zł
- Charlots of War 19zł
- Mistrz Wizażu 19zł

MEGAPACK

3 pełne wersje gier dla dzieci!

SPIDI, PARG, PAC QUEST

3 pełne wersje gier dla dzieci!

SPIDI, PARG, PAC QUEST

TOP 10 GRY

1. HODD DEFENDER PL 3D 19zł
2. SPARTAN PL + TROIA PL 19zł
3. X2 THE THREAT PL 45zł
4. TOCA RACE DRIVER 2 45zł
5. HITRO FAMILY 19zł
6. DODOK 3 19zł
7. SOLDIERS PL 45zł
8. HODD DEFENDER PL 3D 19zł
9. DIVER 3 + 15 GIER 19zł
10. SHARK 2 + DODATEK 45zł

TOP 5 PROGRAMY

1. WWW STUDIO 2004 19zł
2. EASY DANCE 4 19zł
3. COSMOPOLITAN 3 19zł
4. GRY LICZBOWE 2004 19zł
5. EASY HIPHOP 4 19zł

Nowości

- 1. SYBERIA 2 PL 77zł
- 2. SOLDIERS PL 45zł
- 3. DIVER 3 + 15 GIER 19zł
- 4. SHARK 2 + DODATEK 45zł
- 5. THIEF DEADLY SHADOWS PL 15zł

Zapowiedzi

- 1. CYCLING MANAGER 4 45zł
- 2. EXTREME AIR RACING PL 45zł
- 3. TOO EMPIRE PL 19zł
- 4. TROIA PL 45zł
- 5. TYTO ROMAN I ATOMEX PL 19zł
- 6. DECAVATION PL 19zł
- 7. BALANCE BATTLE CRY 3D 45zł
- 8. MALUCH RACER 2 19zł
- 9. CHINO LEAGUE 45zł

WYBRANE TYTUŁY

- 1. 3D AMERICAN POOL 19zł
- 2. AFROKIDS 19zł
- 3. AGE OF EMPIRES GOLD 27zł
- 4. ALIEN SHOOTER 19zł
- 5. AMERICAN COMBAT (TOWIE) 19zł
- 6. CYCLING MANAGER 4 45zł
- 7. DIVER 3 + 15 GIER 19zł
- 8. DIVER 3 + 15 GIER 19zł
- 9. DIVER 3 + 15 GIER 19zł
- 10. DIVER 3 + 15 GIER 19zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

- 1. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 2. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 3. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 4. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 6. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 8. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 9. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł
- 10. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 44zł

TEL. (22) 832 54 30

GAMER 7/2004

4 Pełne wersje: TANK o BOX PL, SuperCross Kings, Snow Wave oraz Matematyka Licem

Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów w nim.

recenzje: Spartan, Charlots of War itd

4,90zł

Szukaj w KIOSKACH

WWW.GAMERCD.PL



MAX KIDS 7/2004

już w kioskach. Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci: Iceland PL oraz Szalony Lunch PL - za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.

Na płycie znajdziesz również grywalne demo wielu gier dla dzieci.

4,90zł

Szukaj w KIOSKACH

INFO NA WWW.MARKIDS.PL

WWW.MARKIDS.PL



KOMPUTER CD 7/2004

już w kioskach. Pełne wersje: UNINSTAL 2004 PL, PC FTP PL, AIRLINES 2 PL, AntyWirus 12, 1000zł

Klasyfikacja tygodniowa. Długość i różnorodność innych przydatnych pakietów.

60 PROGRAMÓW I GIER

4,90zł

Szukaj w KIOSKACH

WWW.KOMPUTERCD.PL



MAC ABRA | ALIANCI POWRACAJĄ!

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT

Zima 2002. Pojawia się Medal of Honor: Allied Assault. I nagle okazuje się, że zatwardziały fan strategii (ja!) pokochał FPS-y. A to świadczy o jednym: gra musiała być niewiarygodnie dobra. I była. Lądowanie na plaży Omaha. Więcej mówić nie trzeba.

Jesień 2004. Wtedy ma pojawić się kolejna pctowa edycja Medal of Honor: Czy Pacific Assault powtórzy sukces poprzednika, gdy na ogonie siedzi mu Brother in Arms, a w naszej pamięci tkwi jak kula kal. 0,5" Call of Duty?

Witamy na Pacyfiku

Pierwsza (acz nie ostatnia) zasadnicza zmiana w grze: południowy Pacyfik zamiast Europy i Japończycy zamiast Niemców. Tym razem wcielasz się w postać Tommy'ego Collina (choć niektóre źródła podają to nazwisko w wersji Conlin). To kolejny anty-Rambo. Ot, człowiek, który znalazł się wbrew sobie w niewłaściwym miejscu i niewłaściwym czasie. Chce po prostu przeżyć... ale nie wymiguje się od spełniania „zaszczytnego obowiązku” wobec ojczyzny.

Tora! Tora! Tora!

Akcja zaczyna się od japońskiego ataku na Pearl Harbor w grudniu 1941. W 7 kolejnych misjach (w skład których wchodzi w sumie 25 leveli) weźmiemy udział m.in. w walkach na Makin, Guadalcanal i szturmie na niedużą (ok. 1 mila długości), ale fanatycznie bronią wyspę Tarawa (rok 1943). Autorzy nie ukrywają, że właśnie ta misja, wieńcząca zresztą grę, powinna być (pod względem klimatu i emocji) czymś na miarę wspomnianego lądowania na plaży Omaha w MoH: Allied Assault. Dowodzący obroną wyspy admirał Shipyaki oświadczył bowiem, że Amerykanie, aby dać mu radę, będą musieli użyć miliona ludzi przez sto lat. I choć historia zweryfikowała te przechwałki w bolesny dla Japończyków sposób, to powiem tyle - lekko nie będzie.

E pluribus unum

Możemy walczyć sami, ale (co jest oczywiste) w jedności siła. Stąd zwykle będziemy współdziałać z drużyną marines. I tu drobna uwaga: współdziałanie nie oznacza, że masz tylko korzystać z ich osłony ogniowej. Nie, ty MUSISZ dbać o tych ludzi (ale prawdę mówiąc, producenci nie zdradzili jak do tej pory, na czym to ma konkretnie polegać - domyślam się, że będzie można np. podleczyć ранnego kumpla itd.). Skoro o leczeniu mowa: w oddziale będzie sanitariusz (konieczność samodzielnego leczenia ciężkich ran! Teraz trzeba będzie wrzeszczeć o pomoc i mieć nadzieję, że medyka nie spotka po drodze jakaś nieмила przygoda).

Wystąpią też rozmaite inne interakcje w obrębie drużyny. A co to oznacza? Chocby to, że będziesz mógł mówić (wybierając z menu dialogowego któreś z dostępnych „otwarc”) do każdego w obrębie drużyny, kiedy tylko zechcesz - a ten, o ile np. tylko nie będzie ogłuszony czy półprzemytny z

upływu krwi - odpowie. W miarę kolejnych misji żołnierze będą nabierać doświadczenia i ich parametry będą coraz lepsze. Tzn. tych, co przeżyją, bo uzupełnienie, które będziesz co jakiś czas otrzymywał, będzie tak zielone, jak twarze żołnierzy po podróży w barce desantowej. Naturalnie to, że Amerykanin i Australijczyk będą się różnić akcentami, a Japończycy będą mówić (a raczej wrzeszczeć) po japońsku, to już oczywistość. Możliwe będzie też wzywanie wsparcia artyleryjskiego i lotniczego (miejmy nadzieję, że będzie to rozwiązane lepiej niż w MOH:AA).

Pokaż język, żołnierzu!

A propos żołnierzy: zwróćcie uwagę na ich mimikę. Tak realistycznej dotąd nie było i ponoć długo jeszcze nie będzie. Ale i nic dziwnego, bo do opracowania animacji ściągnięto naprawdę silną ekipę. W jej skład wchodzi m.in. ludzie odpowiedzialni za efekty w Matriksie, mimikę postaci w filmie „Final Fantasy” i animatronikę w Gwiezdnym Wojnach i Ice Age. Efekt: ponad 50 rozmaitych grymasów oddających emocje żołnierzy. ścisła koordynacja ruchu ust z tekstem dialogu, oczy, które nie

Czyli jednym słowem: **twarze jak w filmie wojennym**. To, co widać w demie i trailerach (sprawdźcie na DVD!), robi wrażenie...

Multiplayer

Można wiele dobrego napisać o MoH:AA, co nie zmienia tego, że tryb multi w tej grze był raczej średni. To ma się zmienić. Dla twórców PA tryb multi jest równie ważny jak single. Zatem oprócz standardowych już deathmatchów (drużynowych i indywidualnych) i innych znanych systemów rozgrywek pojawią się tryby nawiązujące do Battlefield czy ET (np. tryb Invader). Będziemy mieli do wyboru cztery wyspecjalizowane odmiany żołnierzy (można przejmować ich ekwipunek, ale nigdy np. inżynier nie będzie tak dobrym lekarzem jak „firmowy” medyk). Maksymalnie na jednej mapie może walczyć do 32 osób (2x16). Map zaś ma być co najmniej 9. Autorzy zapowiadają także bardzo silne zabezpieczenie antycheaterskie przy rozgrywkach w trybie online.

Na ramię... broń!

Do wyboru będziesz miał 21 różnych maszynek. Oprócz dobrze już graczom znanych, takich jak Thompson czy karabinek Garanda, pojawi się m.in. miotacz ognia, snajperka Springfield A5, shotgun Remingtona (Model 11), pistolet maszynowy Reising 55. Do tego



patrzaj już tylko na wprost (mruganie, mrużenie, zezowanie, refleksy świetlne, ziewanie żreń etc. wliczone w cenę gry, hehe). Postacie pierwszoplanowe mają do tego precyzyjnie odtworzone uzębienie... i widać, jak porusza się jabłko Adama i język podczas rozmów (naturalnie zgodnie z tym, co ów osobnik mówi!).



japoński karabin Arisaka i pistolet maszynowy Typ 100 oraz kawalerski karabinek Model 44. Dojdzie do tego możliwość używania rozmaitych broni stacjonarnych. I uwaga: niektóre z nich (te lżejsze, np. cekaem) możesz teraz przenosić i rozstawiać tam, gdzie ci pasuje. Można będzie używać stosowanych w walkach na Pacyfiku łodzi desantowych oraz czołgów z zamontowanym miotaczem ognia (no i sporo innego, drobniejszego badziewia). Aha, będą dostępne (po obu stronach) bagnety – i walki na bagnety.

Skrypty - out!

Za dużo nie obiecywano i pewnie dotrzymano słowa. :) A tak serio- (a): zastosowano radykalnie mniej skryptów, a wróg będzie się uczył twojej taktyki i stosował odpowiednią kontrtatykę (ale ile w tym prawdy?). Z ciekawszych pomysłów warto wspomnieć o morale oddziału – pod wpływem ciężkich strat żołnierze mogą dać nogę z pola walki (to tyczy raczej Amerykanów), a śmierć dowodzącego oficera radykalnie zmniejsza chęć walki oraz agresywność żołnierzy (obu stron) przy ataku. Nie zmienia to jednak faktu, że gra będzie dość liniowym shooterem. Ale też nikt nie obiecywał realistycznej symulacji pola walki, nieprawdaż?

Grafika & engine

Na pewno jest duuuużo lepiej niż dwa lata temu. Ale nie czajmy się - najnowszy MoH wygląda gorzej niż np. Far Cry. Co nie oznacza, że jest złe. Nie, wcale nie. Nowy autorski engine na pewno zaimponuje wspomnianą już mimiką twarzy, efektami cząsteczkowymi, obsługą efektów DirectX 9 itd. (Radzę przyjrzeć się wodzie, a potem w nią... strzelić. Te rozpryski... ech.) Ba, nawet trawa faluje pod wpływem eksplozji! Zaimplementowany Havok i system rag-doll = spora interaktywność z otoczeniem i realistyczne reakcje żołnierzy na trafienia. Czy to wystarczy, by zmieścić się w pierwszej trójce (albo i piątce) najładniejszych FPS-ów 2004 roku? Konkurencja będzie ogromna...

Muzyka i konsultanci & mody

Tu pojawiają się te same nazwiska i twarze, co w poprzednim MoH. I dobrze, bo to w sumie fachowcy (szczególnie dźwiękowcy i muzyk). Aha - gra ma być skonstruowana tak, by bez problemu dało się ją rozbudowywać o mody – tak oficjalne, jak i tworzone przez fanów.

I na koniec...

Pamiętacie, jak niespodziewanie (i w sumie rozczarowująco) kończył się poprzedni MoH? To się ma zmienić - teraz zakończenie ma być adekwatne do epickiego rozmachu gry. Czy nie są to słowa rzucane na wiatr? Przekonamy się już pod koniec września. Wcześniej ma się pojawić demo, nie wykluczam więc, że już możecie zweryfikować w praktyce obietnice panów z EA... [CDA]

Nowy autorski engine na pewno zaimponuje wspomnianą już mimiką twarzy, efektami cząsteczkowymi, obsługą efektów DirectX 9 itd.





Sony Ericsson



Telefon w aparacie, aparat w telefonie

• Telefon o dwóch obliczach • Wysoka jakość nagrywania video • 41 MB wewnętrznej pamięci – możliwość zapamiętania do 1500 zdjęć • QuickShare™ – łatwy sposób na robienie i przysyłanie zdjęć oraz video • Wbudowane radio FM ze słuchawkami • Muzyka i video w formacie MP3 oraz odtwarzacz MPEG4 • Nowe możliwości gier 3D • Bluetooth™

Nowy K700i z *QuickShare*™

ZBIGNIEW [BRY] WAFFLARD | BEZ PADA - DUPCIA BLADA? :)

Wicie, jak trudno się pisze zapowiedzi kolejnych edycji tych samych gier? Wszystko zostało już powiedziane, zmian jak na lekarstwo, a że autorzy niestety nie grzeszą oryginalnością, sięgać trzeba po stare i wytarte chwytaki pokroju „wciskającej w fotel grywalności” (amazing gameplay!) czy „fotorealistycznej grafiki” (stunning 3D graphics!). :)

EA SPORTS™ NBA LIVE 2005

Ale wicie

co? Tym razem za pewnienia developerów z Kanady wydają się czymś więcej niż tylko propagandowym laniem wody. Czego bowiem jak czego, ale NBA Live 2005 nie można odmówić przepięknej, odtworzonej w najmniejszych detalach oprawy graficznej. Sami twórcy poprawili znacząco jakość tekstur; co doskonale widać po modelach zawodników.

Szlitowanie realizmu

Pytanie tylko, czy cała reszta, a więc gameplay i oprawa dźwiękowa, podążą za rewelacyjnymi wrażeniami wizualnymi... O ile o dźwięk nie ma się co obawiać (komentarz zawsze prezentował się wyśmienicie, muzykę zaś ponownie tworzyć ma czołówka amerykańskiej sceny hip hop/r'n'b), o tyle grywalność pozostaje jak zwykle wielką niewiadomą. Ci, którzy mieli przyjemność zetknąć się z ostatnią odsłoną serii Live, narzekali przede wszystkim na niektóre elementy rozgrywania spotkań (bloki!), także na niedoskonałe AI przeciwnika. Przede wszystkim, w Live 2004 szwankował system blokowania rywala. Jak zapewnia EA Sports, w tym roku bloki nie będą już tak łatwe do wykonania.

I przesadka na pada

Swoją drogą, w najnowszej edycji nic nie będzie już takie łatwe. Trudno w tej chwili powiedzieć, czy rozwiązanie to słuszne, ale twórcy postanowili powiększyć jeszcze ilość klawiszy sterujących, w tym rozdzielić te odpowiedzialne za zbiórki i blok. W czym tkwi sekret (mnicha)? Otóż, podobnie jak rok temu (gdy wprowadzono podział na przycisk rzutu i przycisk wsadu/dwutaktu), w Live 2005 można przy ofensywnej zbiórce zakończyć akcję zwykłym przechwyceniem jej, dobieciem lub nawet efektywną paczką - tyle że teraz wybór należy do ciebie :) Co więcej, klawisze odpowiedzialne za blokowanie rywala dzielą się na słabą i mocną wersję. Ufff... wszystko wskazuje na to, że tym razem bez porządnego pada po prostu grać się nie będzie dało.

Autorzy w swoich, trzeba to przyznać, dość skromnych komentarzach dotyczących nadcho-

dzącego tytułu kładą duży nacisk na ogólne usprawnienie rozgrywki. Ta co prawda już w ubiegłym roku stała na bardzo wysokim poziomie, nie zapobiegło to jednak pewnym niedosko-
nośnościom. Poza wspomnianym już blokowaniem, do szewskiej pasji potrafi doprowadzić przycisk odpowiedzialny za pro-hop, odpychający krzą-
cego rywala. Gracze zdobywali w ten sposób
mnóstwo punktów, co nie dodawało grze reali-
zmu. Innym mankamentem była gra na przedpo-
lu, najwyraźniej ograniczona do oddawania
nielicznych rzutów za 3 i z półdystansu, podczas
gdy większość akcji rozgrywana była pod koszem
- tym razem ciężar gry zostanie przeniesiony
dalej od niego.

All-star weekend jak ta lała!

A co z trybami gry? Twórcy w ostatnich kilku latach właściwie stali w miejscu, ograniczając się do rozgrywek sezonu zasadniczego, Playoffs, tudzież treningu na sali gimnastycznej i szybko nudzącego się meczu jeden na jeden. Pamiętam też, że ze



ZERO ŚCIEM I CHŁAMU! BEZ PODRÓBEK!

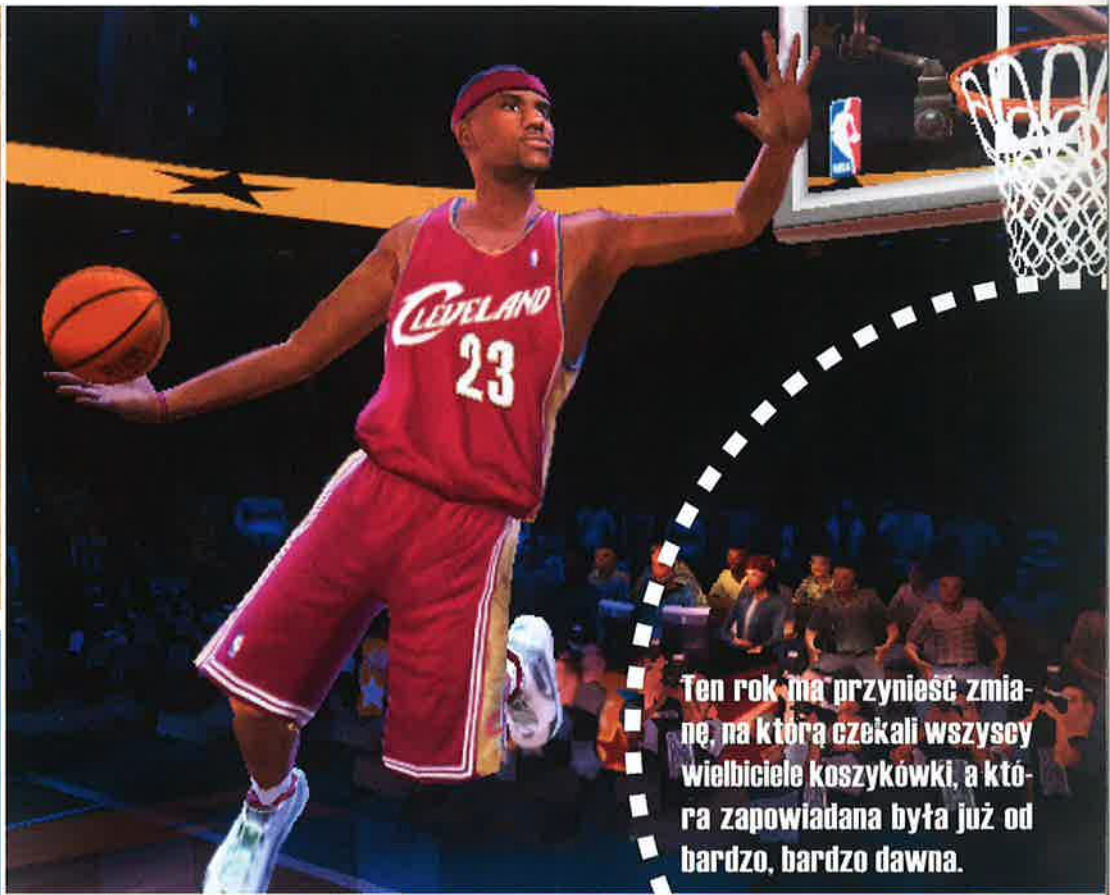
nxk.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasa jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



sporymi nadziejami oczekiwałem na pojawienie się w Live 2004 osławionego trybu Dynasty, który, jak się potem okazało, był niczym więcej jak Franchise Mode poszerzonym o kompletnie nieudaną opcję treningu i dokupywania bonusów do umiejętności. Tych, którym marzy się prawdziwy symulator drużyny koszykówki, być może zainteresuje informacja, że w tegorocznej odsłonie gra bardziej przypominać będzie znakomite Madden NFL, z wieloma dodatkowymi zdarzeniami losowymi, opcjami trenerskimi, zarządzaniem klubem itp.

Jeśli myślicie, że to wszystkie nowości czekające na was, jesteście w błędzie! Ten rok bowiem ma przynieść zmianę, na którą czekali wszyscy wielbiciele koszykówki, a która zapowiadana była już od bardzo, bardzo dawna. Co powiecie na... All-Star Weekend? Nie takie jak do tej pory, polegające na rozegranii jednego meczu z gwiazdami. W nowym będzie i mecz debiutantów, i konkurs rzutów za 3 i - o radości - Slam



Ten rok ma przynieść zmianę, na którą czekali wszyscy wielbiciele koszykówki, a która zapowiadana była już od bardzo, bardzo dawna.

Dunk Contest, czyli ukochany przez wszystkich konkurs wsadów. Autorzy wreszcie postarali się o coś więcej niż tylko wciśnięcie przycisku odpowiedzialnego za „paczkę” i wprowadzili system, dzięki któremu będzie można wykonać (jak sami zapewniają) tysiące różnorodnych slam dunków, od najprostszych po takie cuda z odbiciem piłki od tablicy i obrotem o 360 stopni. Co ciekawe, cała oprawa konkursu będzie się znacząco wyróżniać od zwykłych spotkań rozgrywanych w lidze, będą nawet inni komentatorzy!

I love this game!

Być może to też tylko standardowe obietnice producentów (co oznacza, że po premierze znowu będą narzekania i kręcenie nosów), jako jednak że EA Sports wydaje gnioły bardzo, ale to bardzo rzadko, wypada mimo wszystko poczekać z ostatecznym werdyktem. Trudno też, mimo wszystko, oczekiwać wielkiego hitu - można za to liczyć na udaną kontynuację poprzednich części. Powrót na parkiet szykuje się jeszcze przed rozpoczęciem sezonu zasadniczego NBA - około połowy października, a więc już naprawdę niedługo. [CDA]





EUGENIUSZ SIEKIERA | WSCHODNIE FULL THROTTLE?



AXLE RAGE

W naszym gromym świecie karty rozdają przede wszystkim Stany, Japonia i Europa Zachodnia. Ale co ciekawe, coraz częściej i śmiejiej wychylają się nasi sąsiedzi zza wschodniej granicy.

Piszę dziś o nowym projekcie programistów z moskiewskiego studia Akella (autorzy Sea Dogs, Age of Sail II czy całkiem niezłych Piratów z Karaibów). Ale tym razem nie serwują nam gry w realiach piracko-morskich. Axle Rage, bo o nim mowa, to krótko mówiąc, ostra i brutalna gra akcji, rozgrywająca się w postapokaliptycznej scenarii miasta przyszłości.

Betonowa dżungla

Nailsade to gigantyczna metropolia, w której obok dzielnic biznesowych z sięgającymi nieba wieżowcami na czele, znajdują się slumsy, dzielnice biedy i nędzy, do których policja nie zagląda nawet za dnia. Nailsade to miasto, w którym w najlepszym kwitnie przestępczość zorganizowana, a działalkę prochów można

dostać na ulicy równie łatwo jak butelkę piwa w pobliskim sklepiku. Wreszcie Nailsade to skupisko i zbieranina najróżniejszych klas i grup społecznych. Mamy tutaj bogaczy smacznie śpiących w drogich willach z basenem, mamy biznesmenów, spoglądających na świat z najwyższych pięter drapaczy chmur, bezdomnych, potrafiących zabić za trochę grosza, mamy również gangi.

Twardym trzeba być, nie miętym

Axle Rage jest członkiem jednego z nich - No Dice. Chłopaki, trza to przyznać, znają się na fachu i całkiem nieźle sobie radzą w tej surowej i zdradzieckiej rzeczywistości. Axle Rage to twardziel, jak się patrzy. **Handel narkotykami, wymuszenia, haracze, pobicia czy zastraszania to dla niego chleb powszedni.** W wolnych chwilach z rozkoszą oddaje się z jeździe na stalowym rumaku, oczywiście nie bacząc przy tym na przepisy ruchu drogowego. Pewnie są tacy, którym nie w smak taka kolej

rzeczy, ale nikt nie jest na tyle szalony, by głośno wyrażać dezaprobatę. W Nailsade wyjątkowo łatwo o wypadek.

Powrót do przeszłości

Jak się już pewnie domyślicie, Axle Rage z grubszą będzie przypominać klasyczne gry akcji rodem z automatów - **chodzone mordobicia**. Napisałem „z grubszą”, bowiem jak na produkt 21 wieku przystało, twórcy zaimplementowali w grze kilka ciekawych urozmaiceń. Przede wszystkim przyjdzie nam rozbijać się po brudnych zakamarkach Nailsade na motorze. Mało tego - podobnie jak w starym Road Rash (pamięta to jeszcze ktoś?), w trakcie jazdy będziemy mogli zrzucić oponenta z jego maszyny czy to waląc pacjenta z bejzbola, czy też szkodząc mu za pomocą innego sprzętu (np. łańcucha). Na marginesie dodam, że twórcy zapowiadają drobne bonusy, dzięki którym możliwa będzie **rozbudowa i ulepszenie naszej maszynki**. Cóż, na tuning rodem z N4S:U bym nie liczył, w grę

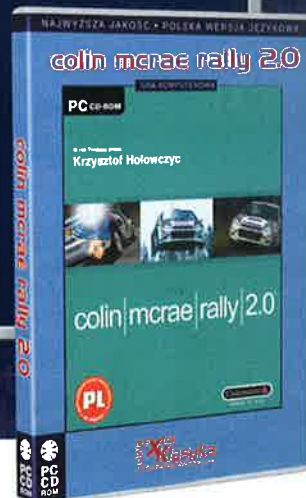
AXLE RAGE



JEST TYLKO JEDNA EXTRA KLASYKA!

nxx.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Generalnie zapowiada się ciekawa gra akcji okraszona niegorszą grafiką

wchodzą raczej symboliczne zmiany. Zawsze to jednak jakieś urozmaicenie.

W chwili gdy staniami na twardej i ubitej ziemi, zakres ruchów naszego pupila znacznie się poszerzy. Poza walką na gołe pięści, będzie można sprowadzić wroga do parteru za pomocą rozmaitego sprzętu. Na nasz użytek twórcy obiecali przygotować 32 rodzaje rozmaitej broni (m.in. kije, pałki, noże, kastety, łańcuchy, siekiery, czyli z grubsza to, co z reguły kibole zabierają na mecze). Roz(g)rywkę uatrakcyjnią dodatkowo unikatowe combosy, których będziemy się uczyć podczas gry.

Kolejnym plusem ma być ogromna interaktywność przedstawionego w grze świata. Co za tym idzie, dewastacja wszelkiej maści rupieci z otoczenia (biurka, kubły na śmieci, latarnie uliczne, szafy itp.) nie powinna stanowić większego problemu. Ponadto częścią z tego, co leży wokół nas, będzie można się posłużyć w walce (np. deski czy butelki). Taaa... Wspominałem już, że to będzie brutalna gra? :) Akcję, co widać na obrazkach, obserwować będziemy z perspektywy trzeciej osoby (czyli jak w klasycznym TPP).

Akcja + fabuła

Nie myślcie sobie, że w Axle Rage po pysku pierzemy każdego - jak leci i kto nawinie się pod rękę. To gra akcji, i owszem, ale przyobleczona fabułą (czy sensowną - trudno to dziś powiedzieć, bo o treści wiadomo tyle, co kot napłakał). Intryga w grze toczyć się będzie wokół afery związanej z miro - nowym, wyjątkowo silnym narkotykiem, który pojawił się na ulicach. Napiszę tylko, że trup będzie padał gęsto, a Axle nieźle się nagimnastykuje, nim wyjaśni całą sprawę.



Generalnie zapowiada się ciekawa gra akcji okraszona niegorszą grafiką (nie poraża, ani też nie przeraża). :) Mnie przede wszystkim ciekawi przedstawienie miasta. Mam nadzieję, że zwiedzanie Nailslide sprawi mi tyle samo frajdy, co wirtualne wędrówki po Vice City czy Lost Heaven. Przekonamy się o tym już jesienią tego roku. Premiera jednocześnie na PS2 i blaszakach. |CON|



W planach - jeśli chodzi o totalne premiery i informacje o grach wcześniej niezapowiadanych Activate 2004 zawiodło. Przedstawiciele Activision potwierdzili tylko, że szykują kolejne części Tony'ego Hawka (poza T.H.U.G. 2), Shreka, Spider-Mana oraz Call Of Duty, a także nową grę studia Neversoft, o której wiadomo tyle tylko, że „będzie wielkim przebojem”. Największym „objawieniem” była zapowiedź gry Episode III: Revenge Of Sith, związanej z planowanym na maj 2005 roku filmem kinowym.

HUT SĘDZIMIR | CO TAM, PANIE, W ACTIVISION?

Activate 2004

Od dziesięciu lat - raz do roku, obchodząca obecnie dwudziestą piątą rocznicę istnienia firma Activision - organizuje imprezę o nazwie Activate, stały punkt w kalendarzu przedstawicieli prasy, lokalnych dystrybutorów i osób związanych zawodowo z grami. Podczas tego wyjątkowego wydarzenia koncern prezentuje swoje premiery na nadchodzące miesiące - tym razem trzeci i czwarty kwartał roku 2004 oraz zimę roku 2005.

Activision to w chwili obecnej drugi na rynku koncern pod względem liczby sprzedanych gier i odniesionych sukcesów, nie więc dziwnego, że duża część całej imprezy poświęcona była tytułom, które mają w założeniach zmienić równowagę sił i zagrozić numerowi jeden w branży gier komputerowych, czyli Electronic Arts (firmie, którą podczas Activate określano mianem „Konkurent A”). Oto najsilniejsze produkcje w nadchodzącym line-upie Activision.

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

- GATUNEK: RPG
- DATA PREMIERY: GRUDZIEŃ 2004

Druga część doskonałego RPG-a trafi do sprzedaży jeszcze przed gwiazdką!!! Tym razem produkcją gry zajęło się inne studio developerskie - utytułowane BioWare zastąpiono pozbawionym jak dotąd większych sukcesów Obsidian. Nie należy się tym jednak przejmować - Obsidian to firma założona przez ludzi pracujących wcześniej przy Falloutcie, Icewind Dale'u, Baldur's Gate i Planescape: Tormencie, a podczas pokazu trudno było wychwycić jakiegokolwiek poważniejsze rzeczy mogące świadczyć na niekorzyść KotOR II. Wręcz przeciwnie, gra prezentuje się tak, jak powinien wyglądać trafiony sequel świetnej gry - jest po prostu ładniejsza i większa. Twórcy gry oferują w niej przede wszystkim wzbogacony m.in. o efekty pogodowe engine graficzny, ponad 60 nowych mocy i 6 nowych klas postaci (uwaga - grę zaczynasz od razu jako Rycerz Jedi!!!), a do tego „drobiazgi”, takie jak godzina nagranej specjalnie na potrzeby gry ścieżki dźwiękowej czy nowe rodzaje broni.



LEMONY SNICKETT'S A SERIES OF UNFORTUNATE EVENTS

- GATUNEK: AKCJA
- DATA PREMIERY: LISTOPAD 2004

Gra, o której przed Activision nie było wiadomo prawie nic, „Lemony Snickett's A Series Of Unfortunate Events” to seria książek, na świecie podobno równie popularnych jak przygody Harry'ego Pottera (15 milionów sprzedanych egzemplarzy), których bohaterami jest trójka rodzeństwa - genialna dziewczynka o imieniu Violet, chłopiec o imieniu Klaus oraz grzyzący wszystko, co wpadnie mu do paszczy, maluch Sunny. Zaraz po wakacjach na ekrany kin trafić ma pierwsza z zapowiadanego cyklu ekranizacji powieści i właśnie gra Lemony Snickett's A Series Of Unfortunate Events jest z nią fabularnie związana. ASOUE (taki jest oficjalny skrót przydługiego tytułu gry) będzie produkcją typu action-adventure, w której trochę poskaczemy, trochę powalczymy, odrobinę pogłównujemy (ale nie za bardzo). Nie wiadomo, czy głosów do gry użyczą filmowi aktorzy - byłoby to nie lada gratka, bowiem w filmie w jedną z głównych ról wcielił się Jim Carrey!!!

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

- GATUNEK: RPG
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

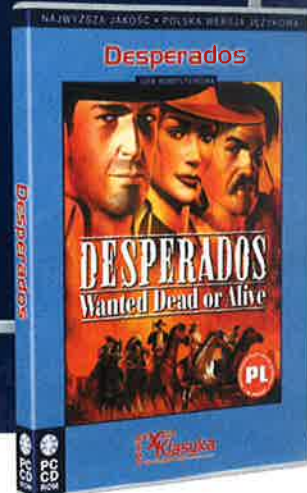
O tej grze mogliście sporo przeczytać w numerze z czerwca tego roku, od tamtej pory nic się właściwie nie zmieniło. Gra powstaje w tempie zgodnym z planem. Dzięki silnikowi Half-Life'a 2 wygląda świetnie i lubując się w RPG-ach część naszej redakcji nie może się już doczekać jej premiery. Nowe informacje o Vampire: The Masquerade - Bloodlines być może już za miesiąc!



Nowa eXtra Klasyka

nxx.cdprojekt.info

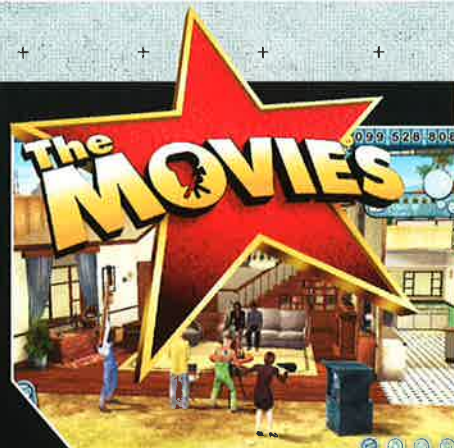
© 2004, eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Shark Tale

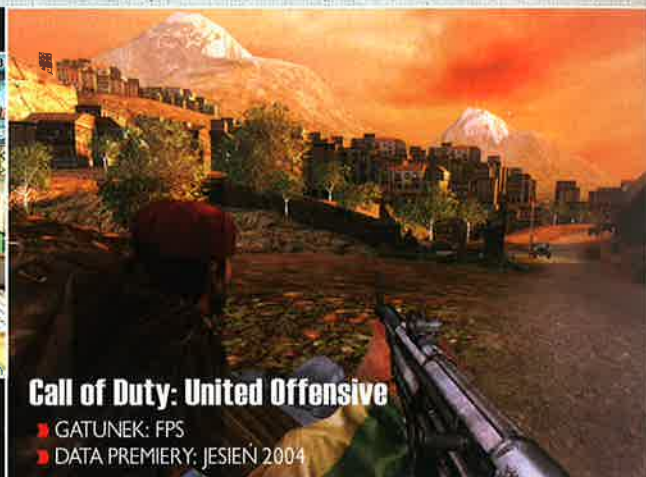
- GATUNEK: AKCJA
- DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2004

„Growa” wersja filmu animowanego produkcji Dreamworks, a więc ludzi odpowiedzialnych za Shreka. **Shark Tale będzie odpowiadziać na „Gdzie jest Nemo?”**, a więc bajką o niewielkiej rybce, która w wyniku nieoczekiwanego zbiegu okoliczności wpłata się w niemałą awanturę – śmieszną oczywiście nie tylko dla małych, ale i dużych kinomanów. PC-tową wersję gry przygotowuje studio Amaze, może się więc okazać, że podobnie jak w przypadku Shreka 2 i Spider-Mana 2, komputerowa edycja ustępować będzie tej konsolowej. To tym bardziej prawdopodobne, że PC-towej wersji gry Activision nie pokazywało i skoncentrowało się na całkiem udanej wersji na PS2. Na razie wiemy tylko tyle, że liczba poziomów (14), jak i różne rodzaje prowadzenia rozgrywki (pościg, skradanka, elementy gry tanecznej) mają być dla obu edycji wspólne – czy wystarczy to jednak, by PC-towi gracze byli równie usatysfakcjonowani jak posiadacze konsol Sony i Microsoftu?



- GATUNEK: SIM
- DATA PREMIERY: 2005

Jednym z uczestników imprezy Activate 2004 był również Peter Molyneux – legenda branży, twórca gier, takich jak Populous czy Black & White. Pan Molyneux w charakterystyczny dla siebie sposób – bardzo dystyngowany i jednocześnie niepozawany poczuciu humoru, zaprezentował obecny stan prac nad grą The Movies. Największe wrażenie robi swoboda oferowana graczom, szczególnie w zakresie możliwości wpływania na kształt i wygląd kręconych w niej filmów. Ciekawe, jak się sprawdzi możliwość eksportowania stworzonych przez graczy filmów w formatach Windows Multimedia, QuickTime i wewnętrznym formacie gry oraz umieszczenie ich w Internecie? Molyneux zapowiedział, że najciekawsze filmy będą recenzowane przez postacie znane z branży filmowej!



Call of Duty: United Offensive

- GATUNEK: FPS
- DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

Dodatek do Call of Duty, gry uważanej przez wielu za najlepszy wojenny FPS na rynku. United Offensive będzie zawierać między 10 a 12 nowymi poziomami przeznaczonymi dla jednego gracza, 8 a 10 mapami przeznaczonymi do gry w trybie multiplayer, dodatkowe uzbrojenie oraz 3 nowe tryby gry w Sieci (w tym ciekawie zapowiadające się Domination). Z prezentowanych misji dla jednego gracza wciąż najbardziej ciekawie wygląda ta, która rozpoczyna się na pokładzie bombowca B-17 ostrzeliwanego przez myśliwców Me-109s, oraz poziomy rozgrywane w trakcie pancernej bitwy pod Kurskiem. Trudno po United Offensive spodziewać się jakiegokolwiek rewolucji – tę autorzy zostawili sobie na Call of Duty 2 – ale na pewno dostaniemy kolejną dawkę mocnej żołnierskiej przygody.

Star Wars: Battlefront

- GATUNEK: FPS/SIECIOWY FPS
- DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2004

To może być przełom – sieciowy FPS w stylu serii Battlefield czy recenzowanego w tym numerze Joint Operations – tyle tylko, że osadzony w świecie Gwiezdnych Wojen. Oznacza to, że każdy, kto kupi grę, będzie mógł, korzystając z łącz LAN-u lub Internetu, wziąć udział w znanych z kinowych ekranów bitwach o Hoth, Yavin, Naboo czy Tatooine – a więc największych bitew oryginalnej, i nowej, trylogii Star Wars. W Battlefront mają też – według zapowiedzi – znaleźć się mapy związane z wydarzeniami, jakie zobaczymy w Epizodzie III: Zemsta Sith dopiero w maju 2005 roku!!! Ciekawie zapowiada się tryb Conquest, w którym gracz sam decyduje, w jakiej kolejności będzie walczył o planety galaktyki. Star Wars: Battlefront to 15 map, 20 rodzajów jednostek, 15 pojazdów, a także sporo opcji dla jednego gracza.



Rome: Total War

- GATUNEK: STRATEGIA
- DATA PREMIERY: WRZESIEŃ 2004

Może już w następnym numerze przeczytacie (o!) recenzję tej gry strategicznej – tutaj tylko krótkie przypomnienie. Rome: Total War to trzecia gra z cyklu Total War, rewelacyjnych strategii łączących tryb turowy z bitwami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. Najnowsza gra cyklu dotyczyć będzie okresu powstania, potęgi i upadku Imperium Rzymskiego, a więc bardzo burzliwego okresu historii, niezwykle ciekawego pod względem rozwiązań taktyczno-strategicznych sztuki wojennej. To wtedy powstawały najważniejsze zasady prowadzenia wojen, obowiązujące do dnia dzisiejszego. Podczas Activate pokazano wcześniej nieprezentowany fragment gry, a mianowicie mapę strategiczną mocno zmienioną w stosunku do tego, co widzieliśmy w Shogunie czy Medievalu – sztykuje się na dużą niespodziankę. Panowie DePlater i Roxburg, producenci gry, rozegrali również bitwę w czasie rzeczywistym, jedną z historycznych batalii zamieszczonych w grze. Ten fragment gry wygląda fenomenalnie, a w pełni trójwymiarowy engine i

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

- GATUNEK: FPS
- DATA PREMIERY: LUTY 2005

Połączenie Halo z wydanym tylko na konsolę GameCube shooterem Metroid Prime w grze, która pozwala wcielić ci się w komandos republik z czasów pomiędzy filmowym Mrocznym Władcą a Atakiem Klonów. Republic Commando to przede wszystkim FPS nastawiony na akcję, ale wzbogacony o drobne elementy taktycznego zarządzania oddziałem. Prezentacja przeprowadzona podczas Activate dość dobrze ukazała sztuczną inteligencję oddanych pod twoje rozkazy żołnierzy – i trzeba przyznać, że zachowywali się oni sensownie: szybko reagowali na wydanie na polu walki. Teraz wszystko zależy od tego, jak wyglądać będą misje – jeśli każda z 14 dostępnych w grze będzie równie emocjonująca jak ta, co zapowiadano, SWRC już teraz ogłosić można mocnym kandydatem do tytułu shootera roku 2005. A potem będziemy czekać na Star Wars Stormtrooper. :-)





EARTH 2160

Earth 2140, które zamieściliśmy kiedyś na CoverCD, sprzedano się na świecie w liczbie 1,5 miliona egzemplarzy. Nie ma dokładnych danych co do wyników kolejnych części (gwoździści - są, choć niekoniecznie wiarygodne), ale zważywszy na jakość cyklu i liczebność grających w Internecie - liczby te pewnie nie były mniejsze.

Earth 2160 rozpoczyna się w momencie, w którym poprzednia gra się skończyła. Ziemia została zniszczona przez nieustające konflikty. Na ich skutek wypadła ze swojej orbity. Życie na błękitnej planecie stało się całkowicie niemożliwe. Przeżyło zaledwie kilka tysięcy przedstawicieli rasy ludzkiej, którzy wyruszyli na Marsa. Skolonizowali go, jednak po dziesięciu latach od przybycia coś dziwnego i niedobrego zaczęło się dziać na planecie. Pojawiły się konflikty, pierwsze pojedyncze starcia. Tu swoją przygodę z Earth 2160 rozpoczyna gracz. Od niego zależeć będzie, czy wojny rozpoczęte na Ziemi będą kontynuowane, czy może ludzkość zjednoczy swe siły przeciwko jeszcze nieznanemu zagrożeniu...



W tym miejscu, aby podać bardziej kompletną informację, od razu zdradzę, że będą **cztery strony konfliktu**. Do znanych już Dynastii Euroazjatyckiej (ED), Zjednoczenia Cywilizowanych Stanów (UCS) i Korporacji Księżycowej (LC) dołączą teraz „Obcy”. Cudzołców jest tu jak najbardziej na miejscu,

gdyż ta nazwa powinna zmienić się podczas gry. **Obca rasa będzie elementem napędzającym fabułę, tajemnicą, którą gracz będzie musiał odkryć.** Pamiętajmy też, że dla Obcych to właśnie Ziemianie są nieznanymi intruzami. Notabene bardzo mobilnymi - na Marsie podbój Układu Słonecznego

Co to jest Pixel Shader?

Cała gra oparta będzie właśnie na PS - a o co tak naprawdę w nim chodzi? Otóż, do tej pory w grach najczęściej korzystano z teksturowania - czyli nakładania prostej bitmapy (obrazka) na wcześniej złożony z trójkątów (polygonów) obiekt. W E2160 nie będzie żadnych tekstur; zamiast tego każdej powierzchni będzie można przyporządkować cały szereg parametrów, od

których będzie zależeć, jak obiekt ma wyglądać, odbijać światło itp. Dodatkową zaletą jest to, że karta graficzna robi obliczenia dla każdego piksela oddzielnie, co pozwala na osiągnięcie naprawdę powalających widoków. A jeśli kogoś takie szczegóły nie interesują, niech po prostu rzuci okiem na obrazki. Prawda, że są zachwycające?



NAJLEPSZE TYTUŁY! NAJTANIEJ!

nxx.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Kłasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



się nie skończy - gra toczy się o wszystkie planety.

Co zbieramy?

RTS bez koniecznych do zbierania zasobów jest jak projektant mody bez makijażu - nie do pomyślenia. E2160 nie stara się na szczęście przełamywać sprawdzonych stereotypów, w sumie na odwiedzanych planetach znajdują się trzy rodzaje surowców: woda, metal i silikon. Dodatkowo jeszcze materiały mają swoje podgrupy - po trzy dla wody i silikonu plus dwanaście dla metalu. Aby jednak nie było zbyt skomplikowanie, każda frakcja ma dostęp tylko do dwóch zasobów, w inny sposób je resztą zbiera.

Różnice między stronami konfliktu są w ogóle zasadnicze, kierowanie każdą wpływa na sposób prowadzenia rozgrywki. Weźmy proste tworzenie budynków. O ile na przykład w przypadku trzech frakcji znanych z poprzednich części

W grze będą 4 kampanie dla pojedynczego gracza, każda podzielona na 7 długich misji. Pojawi się też tryb „potyczka” (skirmish), w którym dostępnych będzie 10 map - tyle samo, ile w trybie multiplayer.

będziemy mieć do czynienia mniej więcej z podobnym rozbudowywaniem struktur poprzez dokładanie kolejnych modułów, w przypadku Obcych w ogóle nie takiego jak budynki nie wystąpi. Wszystkie niezbędne działania wykonywać będziemy na ogromnym i mobilnym statku - matce. W sumie strony mają po 13 podstawowych struktur (oczywiście poza Obcymi), możliwych do rozbudowania w zależności od materiału, z którego zostały zrobione i przeprowadzonych badań. Tu objawia się niewiarygodna liczba kombinacji. Jeśli komuś się nudzi, może policzyć, ile w sumie w grze jest możliwych do zbudowania rodzajów budynków. Uprzedzam jednak, że sami autorzy używają jednego, krótkiego słowa. „Niepoliczalne”.



- WINDOWS 98/ME/2000/XP
- PROCESOR 1,5 GHZ
- 512 MB RAM
- KARTA GRAFICZNA OBSŁUGUJĄCA PIXEL SHADER Z MINIMUM 64 MB
- 2 GB WOLNEGO MIEJSCA NA HDD

- PROCESOR 2 GHZ
- 512 MB RAM
- KARTA GRAFICZNA Z 256 MB RAM I PIXELSHADER 3.0

Maszeruje wojsko

Fani serii wreszcie się doczekali. W najnowszej odsłonie „Ziemi 21xx” pojawi się piechota, której wcześniej bardzo brakowało. Składać się na nią będą – w zależności od nacji – cyborgi, androidy i... piękne kobiety. Zważywszy na liczbę polygonów przeznaczonych na każdą jednostkę (o czym za chwilę), będzie na co popatrzeć. **Nie wiadomo jeszcze nic o wyglądzie Obcych.** Jako najważniejsze jednostki w grze, stanowiące jednocześnie

siłę napędową i oś fabuły, będą dopieszczane do samego końca. Nie szukajcie ich więc na razie na obrazkach.

Tak jak przy budynkach, liczba możliwych do stworzenia jednostek jest właściwie nieograniczona, do tego dochodzą

też w dodatku niemodyfikowalne pojazdy specjalne (m.in. te, którymi poruszają się agenci). Samo tworzenie jednostek będzie dość złożone (co nie oznacza, że trudne). Można je zbudować poprzez dobranie rodzaju podwozia, pancerza, silnika, dopalaczy, dział (do 8) i generatora osłon. Każda część

dostępna jest w wielu rodzajach, mogą być też one robione z różnych materiałów. Wszystkie te czynniki wydatnie wpływają na skuteczność, więc kombinowanie i szukanie idealu jest wielce wskazane. Ważne jest również bardzo wyszkolenie prowadzącego pojazd. Zdobywa on w trakcie gry doświadczenie, nie jest też przypisany do jednego pojazdu. Zawsze warto dać doświadzonego żołnierza do nowszej i lepszej konstrukcji.

Gracz decyduje, czy chce mieć kilka potężnych oddziałów, czy całą masę słabszych. Jeśli jakaś stworzona jednostka szczególnie przypadnie mu do gustu, może on ją „opatentować”, co pozwala później na jej automatyczne tworzenie, bez konieczności „układania klocków”. Ważne będzie też odpowiednie zbilansowanie sił i niestawianie wszystkiego na jedną kartę. Zrobienie przepotężnej armii, która jest nie do pokonania na lądzie, może się jedynie okazać stratą czasu. Jeśli przeciwnik, mający sprawdzone wiadomości dostarczone przez wywiad, wypuści przeciw takiej piechocie kilka tanich samolotów, te będą w stanie rozgromić stokroć mocniejszego wroga. To co prawda tylko przykład wzięty „z powietrza” (dosłownie i w przenośni), pokazuje jednak, jak ważne będzie przygotowanie strategiczne w rozgrywce.

Mów mi Stirlitz

Po raz pierwszy pojawią się w cyklu elementy cRPG, głównie za sprawą wirtualnych agentów. Będzie ich być może nieco ponad dwudziestu (aktualnie gotowych jest dopiero dwunastu), spośród nich gracz będzie mógł wynająć maksymalnie trzech. Każdy najmnie obdarzony będzie sztuczną inteligencją, bynajmniej daleką od „idź na wroga i zabij lub zgiń”. Owszem, agentów będzie można użyć do po-



TERAZ 6 NOWYCH GIER W SERII!

nxk.cdprojekt.info

© 2004, eXtra Kłasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



www.earth2170.com

Pierwszym symptomaticznym, że autorzy powoli myślą o stworzeniu kolejnej części serii, jest zarejestrowanie domeny internetowej z tej nazwą. Twórcy Earth przyznają, że wykupili już earth2170.com, ale nie więcej o żadnych planach powiedzieć nie mogą. Na pewno przed kolejnym sequeliem wyjdzie jeszcze cudeśko. (Już teraz jest w produkcji, mimo że podstawowa gra nie jest zakończona. Hm...hm...) W ogólnych zarysach zaś chcą, by utworzyć strategię milowych kroków w RTS-ach. Przypomnijmy, że Earth 2140 był dwuwymiarową grą działającą pod DOS-em, Earth 2150 jedną z pierwszych (jeśli nie pierwszą) trójwymiarową strategią 2160 zaś... Sami widzicie, czego się będzie można po niej spodziewać. Dajmy sobie więc chwilę czasu na przyszłości spokój, gdyż to zakrawa na science fiction.

przewodzenia akcji ofensywnych, ale również dobrze można im zlecić rozbudowywanie bazy i trzymanie pieczy nad wynalazkami. Przy dobrej organizacji gracz dla siebie może zostawić tylko to, co najbardziej lubi, resztę gry powierzając bardzo zręcznym ręką najemników.

Nazwa „agent” jednak zobowiązuje. Najemników można wysyłać, by szpiegowali. Dzięki infiltrowaniu bazy wroga można się dowiedzieć masy przydatnych rzeczy. Jeśli, przykładowo, przeciwnik pracuje nad zbudowaniem broni atomowej, czas najwyższy wydać pieniądze na odpowiednią obronę. I vice versa - jeśli wróg ma jakiś czuły punkt, bardzo dobrze o nim wiedzieć. Dzięki wywiadowi można np. uzyskać informację, że inna nacja wykosztowała się na badania i nie stać jej na produkcję jednostek bojowych, przez co staje się łatwym celem itp.

No dobrze, ale ktoś może zapytać, co to ma wspólnego z anonsowanymi przeze mnie wcześniej elementem cRPG.



W grze znajdzie się kilka niespodzianek dla fanów poprzednich części. Między innymi dowiemy się, jak potoczyły się losy ludzi, którzy weszli w E2150 do wielkiego teleportu.

Agentów cechują również charakterystyki, które zmieniają się w trakcie gry. Zachowują się jak prawdziwi ludzie, z jednym wyjątkiem - nie giną. Jeśli gracz nieopatrnie narazi swojego

agenta na śmiertelne niebezpieczeństwo, ten w krytycznym momencie odpala jetpack i ucieka, myśląc o swoim chlebodawcy jak najgorzej. W praktyce oznacza to, że aby go ponownie wynająć, trzeba będzie zapłacić znacznie więcej. Na szczęście jeśli agent będzie widział, że gracz zarządza swoim imperium dobrze i odnosi zwycięstwa, jego wymagania finansowe będą spadać.

Multiplayer

Do tego trybu Reality Pump podeszło śmiertelnie poważnie. Odniosłem wręcz wrażenie, że cały tryb single player traktowany jest jak rozbudowany trening. Nic dziwnego zresztą - kultowe RTS-y żyją przez wiele lat właśnie dlatego, że pozwalają na ogólnosiwiatowe batalie z żywymi graczami. Każdy, kto kupi grę, będzie miał dzięki jednemu CD-Key'owi kilka kont na specjalnym serwerze, EarthNecie. Meczwowe (ze statystykami i drabiną graczy), dowolne (w nim statystyki się nie liczą) i testo-

Oróż, agenci mają osobowość. Nie należy do gracza, ten może ich tylko wynająć w otwartej licytacji. Wchodzą oni również w relację z innymi postaciami. Czasem może nawet dojść do sytuacji, w której jakiś agent sam zgłosi się do pracy zupełnie za darmo, gdyż przeciwnik wynajął innego agenta, którego ten szczerze nienawidzi, a praca dla gracza daje możliwość uprzykrzenia życia wrogowi.

we (wolna amerykanka, można tam realizować nawet najgłupsze pomysły). Autorzy obiecują, że nie będzie możliwości oszukania w grze o punkty. Pojedynki rozgrywać się będą tylko na wcześniej zatwierdzonych przed administratorem serwera mapach, które zapewnią zbilansowaną i uczciwą walkę. Początkowo w Sieci pograć będzie można w czterech trybach, dalsze jednak niechybnie dojdą za sprawą graczy, którzy będą mogli je opracowywać samodzielnie dzięki narzędziom dostarczonym przez autorów.

Nowością w trybie wieloosobowym ma być możliwość zapisywania gry, co powinno zaoszczędzić graczom masy czasu potrzebnego na każdorazowe budowanie bazy po połączeniu się. W przypadku niewystarczającej liczby chętnych



Gra będzie zawierała wbudowany benchmark, pozwalający sprawdzić i porównać możliwości sprzętu.

artworki? Pomyłka - to są obrazki z gry. Tak, dokładnie tak będzie ona wyglądała w akcji - o ile oczywiście dysponujesz naprawdę potężną maszyną. Jednak według zapowiedzi autorów - i w mniejszych detalach będzie co podziwiać.

Wszystko za sprawą napisanego od podstaw dla gry silnika Earth-4, który bazuje na Pixel Shaderach (1.0, 1.2, 2.0 i 3.0). To z kolei oznacza, że gra nie uruchomi się na kartach gorszych od GeForce 3Ti (w tym również wszystkich MX-ach). W ogóle najlepiej mieć sprzęt w pełni obsługujący DirectX 9 i 256 MB na samą grafikę.

Lokacje, w których toczyć się będzie gra, stanowią planety całego Układu Słonecznego. Być może nie tylko, gdyż na powierzchni jednej z nich jest dziwnie wyglądająca, odbijająca światło cieńka substancja. O poziomie szczegółowości grafiki gra decyduje „w locie”, w zależności od mocy sprzętu. Dlatego też na jednostki przeznaczono od 3 do 7 tysięcy trójkątów, co jest liczbą, której nie powstydziłby się żaden nowy FPS. Na budynki zaś autorzy przeznaczili aż 15 tysięcy polygonów. Pytanie tylko, jaki sprzęt będzie to w stanie udźwignąć.

Co słyszać?

Ścieżka dźwiękowa jest zapisana w Dolby Surround, jednak do grania najlepszy będzie sprzęt obsługujący Dolby Digital 5.1, ze względu na odtwarzanie otaczających gracza dźwięków. O ile zwykle w RTS-ach, w których akcję oglądamy w rzucie izometrycznym, efekty takie są całkowicie zbędne, E2160 wykorzysta je w największym stopniu, między innymi przy użyciu kamery pozwalającej oglądać walkę oczami jednostki. Świszczące wszędzie kule powinny przyprawić wtedy o zawrót głowy. Również masa możliwych ustawień kamery w trakcie cutscenek pozwoli na docenienie pracy dźwiękowców.

Zrób Earth 2160 na nowo!

Tak jak poprzednio, edytor map znajdzie się jako osobna aplikacja na płycie z grą. Oferować będzie wszystko to, co w poprzedniej części plus szereg nowości i udogodnień. Według zapewnień, będzie on niemal wszechmocny - bardzo duże możliwości prostego kształtowania terenu, możliwość swobodnego nakładania na dowolny obszar powierzchni - począwszy od piasku, na wodzie skończywszy. Nie ma już ograniczeń - jeśli ktoś chce, by obok śniegu rosła bujna trawa, nic nie stoi na przeszkodzie. Dodatkowo

można dołączyć gracza komputerowego. Istnieje też możliwość włączenia się do już trwającej gry, jak i ograniczenie się tylko do oglądania przebiegu rozgrywki (znany głównie z FPS-ów tryb spectator).

Moje oczy!

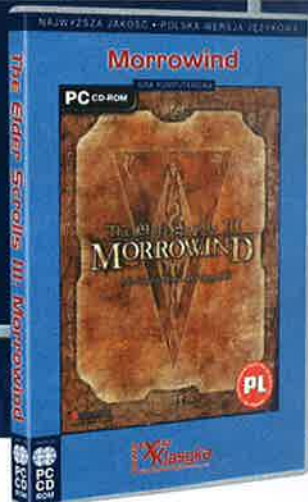
Nikt nie zaprzeczy, że Earth 2160 na pewno będzie ciekawą grą, która może całkiem nieźle zamieszać na rynku RTS-ów. Nie poświęciłibyśmy jej jednak Tematu Numeru, gdyby nie ten jeden szczegół. **GRAFIKA!!!**

Opiewać jej nie ma potrzeby, po prostu spojrzcie na screeny. Nie widzicie tu typowych obrazków, a tylko jakieś prerenderowane

ODLOTOWY KONKURS!

nxx.cdprojekt.info

© 2004. eXtra Kłasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Ewolucja cyklu Earth



2140



2150



2160

można się pobawić pogodą (łącznie z ustaleniem natężenia światła o konkretnej godzinie), przejrzystością wody na poszczególnych głębokościach i masą innych rzeczy, które tak cieszą fanów.

Do gry zostanie dołączony również język programowania Earth C, pozwalający m.in. na tworzenie nowych kampanii. Dojdzie do niego jeszcze prosty edytor do pisania skryptów - za pomocą zwykłych ruchów myszki będzie można zaprojektować własną prostą misję. To plus możliwość samodzielnego tworzenia całych trybów gry w multiplayerze sprawia, że zwykli gracze będą mogli stworzyć z najnowszej produkcji Reality Pump zupełnie inną grę!

Earth razem z kasztanami

Mimo że premiera E2160 zapowiedziana jest na jesień tego roku, nie wiadomo jeszcze, kto będzie jej polskim dystrybutorem. Do tej pory było nim TopVWare (wydał m.in. ostatnią grę Reality Pump, Polanie 2), teraz być może się to zmieni - wielu polskich wydawców chciałoby mieć ten tytuł pod własną banderą. Nie wiadomo też, jaka będzie cena gry - w rozmowie z Dirkiem Hassingerem z Zuxxez (wydawca gry) zauważyłem, że jest on niezadowolony z rozmiaru rynku pirackiego w Polsce (Polanie 2 kosztowało 80 złotych i sprzedawało się ledwie w sześciu tysiącach egzemplarzy). Między innymi dlatego też Earth 2160 jest robione po angielsku, choć przez Polaków. Ewentualna lokalizacja

(sic!) gry uzależniona będzie od polityki polskiego dystrybutora. Trochę to smutne - ale czy można się temu dziwić?

Reality Pump nie zmusza graczy do kupowania kota w worku. Krótko przed premierą gry pojawi się jej demo, zaś lada dzień gra zostanie pokazana na targach Games Convention w Lipsku. Niestety, zacząć się one dopiero wtedy, gdy ten numer pisma będzie już zamknięty. Więcej o Earth 2160 już raczej przed recenzją pisać nie będziemy. Tym niemniej jesteśmy co do niej pełni dobrych myśli. Oby nas nie zawiodła. [CDA]



STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 18 GIER.

AKCJA/TPP - 4 RTS/STRATEGIA - 5 FPS - 2 PRZYGODOWE - 1 SIM - 3 SYMULATOR - 3



Nadesłał: Bartek Fajer.

No! Coś się zaczyna dziać! Gier może niewiele (18 + 4 minirecenzje + Kaszanka), ale wśród nich pojawiają się już naprawdę głośne tytuły. A za miesiąc powinno być jeszcze lepiej... Tak, widać, że sezon ogórkowy się kończy. I czas najwyższy - stęskniliśmy się za hitami! A poza tym - ludzie na urlopiach i targach komputerowych albo chorują. Zatem nie dźwicie się, że komentarzy przy grach nie za wiele. Cóż jednak zrobić - taka praca, taka sytuacja... Za miesiąc powinno być już lepiej (choć i wtedy parę osób na urlopiach wyjeżdża).

GAME WALKER



Alias

Gatunek: akcja\TPP
Podobne do: Tomb Raider?
Wymagania: PIII 950 MHz, Windows 98/ME/XP, 256 MB RAM
Ocena: 6
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.aliasgame.com/
Testowane na: AMD Athlon 1.7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 - zero problemów!
Demo: brak
Strona w CDA: 074

➤ **Od autora:** Kiepska gra na motywach średniego filmu. Ani to skradanka, ani nawalanka. Przyszłowi gra-fika to chyba największy atut owej gry.

➤ **Smuggler:** Przyznaję, że film „Agentka o 100 twarzach” (czasem) oglądam. W grę też sobie pogrąłem bez specjalnego wstrętu. Nic, co mógłbym polecić, ale nie wywołuje chęci roztrząsania kompaktu o ścianę.

➤ **eld:** Nonono... kto by przypuszczał, że masz taki wysublimowany gust filmowy.

➤ **Mac Abra:** Nic, co jest emitowane na Polsacie, nie może być dobre. Nic, co jest zrobione na podst. tego, co jest emitowane na Polsacie, nie jest dobre. „Amen”.

➤ **Allor:** Widziałem jeden odcinek. A konkretnie początek jednego odcinka. I tak za dużo, dlatego gry nawet nie próbowałem instalować.

➤ **Mac Abra:** Wstrząsnął mną widok (w filmie) panienki pływającej w przerebli na biegunie (w ciuchach). Potem nawet kataru nie miała.

➤ **Qn'ik:** Może przywdziała po prostu inną twarz? Ja się tam tylko utwierdzam w przekonaniu, że zaprzestanie oglądania TV było dobrym wyborem.



Besieger

Gatunek: RTS
Podobne do: serii Total War
Wymagania: Win 95/98/Me/NT/2000/XP PIII 1 GHz, 256 MB RAM
Ocena: 6
Autor recenzji: Allor
Internet: www.besiegergame.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (działało całkiem sprawnie)
Demo: DVD 09/2004
Strona w CDA: 082



➤ **Od autora:** Parę fajnych pomysłów, wikingowie, centaury, dużo budowania i zdobywania zamków - byłoby naprawdę niezłe, gdyby nie wkurzające, naprawdę wkurzające AI. Czasami idzie się przez nie pociąć, a przynajmniej zmasakrować komputer!

➤ **Mac Abra:** Ładne i puste jak wydmuszka jajka. Szkoda czasu, chyba że grasz po sieci z kumplami. Ci od AI spieprzyli ładnie zapowiadającą się grę!

➤ **Smuggler:** Poziom AI w strategiach winno się określać w besiegach. Jeśli gra nie ma przynajmniej 3 bsg - nie kupować!

Smuggler

Mój pierwszy telefon komórkowy: Nokia, bodaj 3310. Ulubiona gra dołączona do CDA: Homeworld, G-Police, Wacki. Co podobalo ci się za komuny: Nader niewiele. Co nie podobalo ci się za komuny: Cała reszta. Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej)? Jakby jeszcze polegała na robieniu czegoś, co lubię... hm... Jakże inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Nowa Fantastyka, Polityka, Forum, czasem Przekrój, czasem prasę kobiecą, jak żona kupi. Z gazet - Gazetę Wyborczą.

Eugeniusz Siekiera

Mój pierwszy telefon komórkowy: taki mały granatowy: P Panasonic bodaj, ale głowy nie dam. Ulubiona gra dołączona do CDA: clyba Unreal i Q2. Miałem je co prawda wcześniej, ale doceniam zamieszczenie tych tytułów w piśmie. Co podobalo ci się za komuny? Byłem wtedy dzieckiem, a jak to z dziećmi bywa - przyjmowałem zastaną rzeczywistość jako coś zupełnie normalnego. Co nie podobalo ci się za komuny: Patrz wyżej. Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej)? Pytanie nie dotyczy raczej współpracowników, którzy i tak z samego pisania nie żyją. Jakże inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: z komputerowych - staram się przeglądać wszystkie, trzeba wiedzieć, co w konkurencji piszczy. Z pozostałych - od czasu do czasu Polityka, Wyborcza. Generalnie wolę książki.

➤ **Hut:** Gra słaba, ale Halle Berry to bym po łapce polizał. Mniam!

➤ **Smuggler:** Jasne. Po łapce... yhy.

➤ **gem:** ...Behind brown eyes...

➤ **Allor:** Pewnie dlatego, że w co ważniejszych częściach filmu ma dublera. Tak, dublera, płci męskiej. Cóż, wolę panie, ale o gustach się nie dyskutuje.

Catwoman

Gatunek: akcja\TPP
Podobne do: Tomb Raider, Prince of Persia
Wymagania: PIII 950 MHz, Windows 98/ME/XP 256 MB RAM
Ocena: 4+
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.eagames.com
Testowane na: AMD Athlon 1.7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 (w sumie OK)
Demo: brak
Strona w CDA: 072

➤ **Od autora:** Dużo gładkiej, błyszczącej folii na gładkim błyszczącym i cyfrowym ciecie. I to właściwie wszystko. Resztę pominiemy milczeniem.



➤ **Qn'ik:** Jeśli film będzie taki jak gra... (a wg ocen internautów - jest jeszcze gorszy) Ale co tam, Halle Berry sporo potrafi zrekompensować.

➤ **eld:** Hehehe... niepoprawny optymista.

➤ **Smuggler:** Dupcia ładna, do tego lubię koty - ale gra mi nie przypasowała.

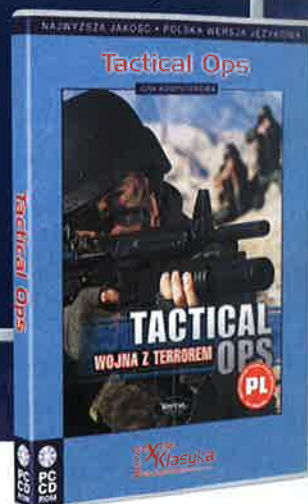
➤ **Mac Abra:** Kolejny dowód, że gier zatytułowanych tak jak słynny kinowy hit kupować nie warto.

➤ **Ghost:** Robione są na szybko i często po łebkach. Ta gra odzwierciedla tę tezę.

GWARANTOWANE NAGRODY DLA KAŻDEGO!

nxx.cdprojekt.info

© 2004, eXtra Klasa jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Crystal Key II

Gatunek: przygodówka

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, P III 800, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Podobne do: jak napiszemy, że do Resident Evil, to i tak nie uwierzycie. I słusznie!

Ocena: 6+

Autor recenzji: EGM

Internet: www.dcgames.com

Testowane na: PIII800, 256 MB RAM, ATI RADEON 9200 (chodzi jak bum cyk-cyk)

Demo: brak

Strona w CDA: 066

➤ **Od autora:** Gra może nie należy do tych, co porywają i trzymają za krtani, ale w końcu i stał trzeba nieco odhartować, bo pięknie w pierwszym starciu. Nie można narzekać (jak w pamiętnym ZSRR).

➤ **Smuggler:** W pewnym momencie się wystraszyłem, że mi wzrok siada, bo grafikę nieostro widziałem. A to, na szczęście, tylko taki „urok” tej gry. Hm...

➤ **Mac Abra:** Nie porwała mnie. Ani trochę. Pięteczkę dam.

➤ **eld:** Się ma ten gest, co?

➤ **Hut:** Posłusznie do słów autora - nie narzekam.

➤ **Allor:** Mimo że autor jest jedną z niewielu osób, które nie narzekają na przygodówki w ogólności, a na CKII w szczególności.



Crime Scene Manhattan

Gatunek: akcja

Podobne do: Starsky & Hutch, GTA

Wymagania: Win 98/ME/XP, Procesor 800 MHz 256 MB RAM, grafika 64 MB

Ocena: 5

Autor recenzji: Qn`ik

Internet: <http://csm.topware.pl/>

Testowane na: Athlon 2200XP, 1 GB RAM, GeForce 4Ti (bez problemów, choć przy nieco gorszej konfiguracji nie dało się grać)

Demo: jest w Sieci

Strona w CDA: 080

➤ **Od autora:** Coś pomiędzy Starsky & Hutch a GTA. Pierwsze wrażenie niezłe, ale później wady dają się we znaki.

➤ **eld:** Pierwsze wrażenie to nawet Doom 3 miał niezłe.

➤ **Mac Abra:** Myślę, że tak wyglądałoby GTA, gdyby tworzono je w Polsce i za polskie pieniądze. Brni; kosztowna wizja.

➤ **Ghost:** Nie przesadzaj, Chrome wyszło całkiem niezłe. Widać, że nasi potrafią.

➤ **Mac Abra:** Pomyśl, jakby wyglądało, gdyby zrobili to w id?

➤ **Allor:** Wtedy wszystko działałoby się w ciasnym, ciemnym wnętrzu i z uroku Chrome'a nic by nie zostało... Złośliwy jestem, nie?

➤ **Mac Abra:** Ale w polskich grach dialogi są kiepskie. Bardzo kiepskie dialogi.

➤ **Hut:** Ale GTA po polsku... Z drugiej strony - Pruszków kontra Wołomin, skorumpowani politycy. Tylko zabrakłoby mocy obliczeniowej na poligony złotych kajdanów. A tekstura to już nie to samo.

➤ **gem:** Te, czeknij nek Elda, Kajdana, nie? Ze czy kilo musi żyć...



DOOM 3

Gatunek: FPS

Podobne do: DOOM, DOOM II (czasem aż nazbyt, niestety)

Wymagania: 1,5 GHz, 384 MB RAM, GF4 MX440 64 MB VRAM, 2GB HD Windows 2K/XP (minimum)

Ocena: 8+

Autor recenzji: gem

Internet: www.doom3.com

Testowane na: 2 GHz, 1 GB RAM, GF6800, Win XP (w najwyższych, ale bez AA - bez wstrząsów)

Demo: ponoć już wkrótce

Strona w CDA: 058



➤ **Od autora:** DOOM 3 jest mocno nierówny. Z jednej strony, oferuje znacznie więcej niż jakikolwiek first-person shooter do tej pory (technologia, cienie), z drugiej - znacznie mniej niż to, czym rozpieszczęły nas ostatnimi czasy gry gatunku (liniowość, skrypyty). Zauważyć należy jedno - razowość tego tytułu - kampania single player za każdym razem wygląda identycznie, a multiplayer poleci z czystym sumieniem można jedynie najbardziej radykalnym wyznawcom klasycznego deathmatcha. Z innej strony - ten jeden raz wypełniony jest grywalnością po brzegi. Zresztą to DOOM 3, obiekt kultu na długo przed premierą. Nie można w niego nie zagrać!

➤ **eld:** Lipa, bardzo słabiutko. Poza tym gra ta zawiera przeklemania historyczne. Każde małe diablątko w piekle wie, że to ludzie zaatakowali piekło, a nie odwrotnie. Imo ocenę obniżyć do 1.

➤ **Ghost:** To cholera ma za duże wymagania sprzętowe. Na AMD chodzi lepiej niż na silniejszych Intelach. :) Ale po za tym, koniecznie trzeba zagrać.

➤ **Mac Abra:** Z gram i (czasami jest jak z winem) - nie, nie, że im starsze, tym lepsze". Po prostu wina, gdy ZBYT długo czekają na otwarcie, słabną i smakują coraz gorzej. Wydaje mi się, że Doom 3 jest jak takie ciut za późno otwarte wino. Gdyby wyszedł rok temu, byłby okrzykiem absolutnej rewelacji. A dziś, już po FarCry'u, gdy czekamy na S.T.A.L.K.E.R., HL2 itd. - nie wywarł na mnie aż takiego wrażenia, jak oczekiwałem. Gdybym miał oceniać? Hm, pomiędzy 8-9...

➤ **Smuggler:** Gra, w którą wypada zagrać... o ile się ma XP. (Jak można

było tak wystawić do wiatru posiadaczy Win 98SE? (Znaczy - mnie?) Łeeee...

➤ **Cormac:** Da się odpalić Dooma 3 na Win 98. Tylko trzeba się troszkę pogimnastykować. Info jest gdzieś w Sieci. Jeśli chodzi o moją opinię o grze, jest w ramce przy recenzji.

➤ **Hut:** Znaczy tak - ja się jaram.

Technologicznie to dla mnie rewolucja, grywalnie powrót do starej szkoły. I wymagania nie takie straszne, jak je malowali...

➤ **Qn`ik:** Silnik - poza tym, że zoptymalizowany, oferuje zaskakująco mało. Brak otwartych przestrzeni, niemal zerowa interakcja (SZYBY!!!), kolorystyka równie zróżnicowana, co w pierwszym Quake'u... Ale gra i tak jest świetna - choć nie na więcej niż 8+.

➤ **Allor:** Po FarCry'u już tylko dobry. Co z tego, że technologicznie super-hiper-i-w-ogóle, skoro non stop łązi się po jakichś ciasnym ciemnych pokojkach? Dla mnie, poszli nie w tę stronę, co lubię. I sprawa druga - za szybko się nudzi! Po 1/3 gry i tak już się wszystko widziało...

➤ **de Tiges:** Czyli podobnie jak w poprzednich częściach. Mnie się jednak przyjemnie grało. Godzinka, dwie przed snem to optymalna dawka.

➤ **gem:** Ja stawiam na EE.A.R.!



Ford Racing 2

Gatunek: ścigalka

Podobne do: cóż, sporo innych zręcznościowych ścigalek

Wymagania: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 64 MB

Internet: <http://www.fordracing2.com>

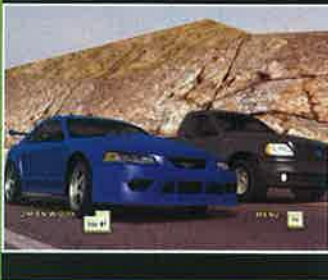
Ocena: 7

Autor recenzji: MGame

Testowane na: Athlon 1.7 GHz, 512 MB RAM, GeForce4 (jak Focus na piątym biegu!)

Demo: jest w Sieci

Strona w CDA: 094



❖ **Od autora:** Sympatyczna i ładna gra - jeśli NIE oczekujesz po grze realizmu, a po prostu dobrej zabawy i szybkich samochodów (marki Ford) - powinieneś się zainteresować.

❖ **Mac Abra:** Jak rozumiem, „brak realizmu” oznacza też nie tylko niezniszczalne, ale wręcz niezarysowywalne bryki? To jednak wolę gry z nieco większą dozą realizmu. Dla mnie, tak pomiędzy 6 i 6+ górą.

❖ **Smuggler:** Ja może nie na temat... ale kiedyś marzyłem o Fordzie Sierra. I to jak... cholernie mi się ten wozik podobał. A gra? Wbrew pozorom, realizmu w niej co nieco jest - choćby całkiem przyzwoita fizyka jazdy (jak na zręcznościówkę).

❖ **Allor:** Jeśli przyjąć, że 5 to ocena średnia, właśnie tyle powinna dostać. Niczym niestety nie zaskakuje, a przy TOCA... dobra, nie będę się pastwił.

❖ **gem:** Część druga Ford Racing, jednej z najsłabszych gier w historii tego gatunku. A Porsche 2004 to nie zrobią. I gdzie tu sprawiedliwość?

Gangland PL

Gatunek: RTS

Podobne do: Gangsters

Wymagania: PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP karta graficzna 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: Sir Torpeda

Internet: www.cenega.pl

Testowane na: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 PRO, Win XP (gra miała problemy z systemem kolizji samochodów z innymi obiektami, podczas stłuczki potrafiła przyciąć, jednak podczas ulicznych strzelanin - 0 problemów, maks. detale)

Demo: polskiego brak

Strona w CDA: 100



❖ **Od autora:** Ja nie jestem uprzedzony do gier lokalizowanych przez Cenegę, aczkolwiek ciągle wierzę, że kiedyś zostaną przez tę firmę pozytywnie zaskoczone...

❖ **eld:** Trzeba wyczyszczyć pion polonizujący w Cenie-dzie do cna, by wreszcie trafiła się jakaś lokalizacja na poziomie made in Cenega.

❖ **Smuggler:** Jest takie powiedzonko „jak na garbatego, to był całkiem prosty”. Na te innych spolszczeni z Ceneji (Westerner, Far Cry) wydaje się OK - bo nie wywołuje odruchu wymiotnego, a przy pewnym natężeniu dobrej woli nawet się może podobać.

❖ **Mac Abra:** Ale 120 zł za średnią grę ze średnim spolszczeniem... Hm.

❖ **Qn'ik:** Chocby spolszczenie robili ludzie od Shrek-a i tak nie zrobiliby z tej gry hitu. A że jest jak jest... Niech lepiej Gangland kurczy się w sklepach.

❖ **Hut:** Przynajmniej lokalizacja lepsza niż Westerner.

sterner: Ufff!

❖ **Smuggler:** Bo gorsza niż w Westerner być chyba nie może... Taką mam nadzieję.

❖ **Allor:** Poczekaj, jeszcze Cenega pokaże, że nie ma rzeczy niemożliwych! Choć mam nadzieję, że jednak nie...

❖ **gem:** Przypominam, że poziom zero wciąż wyznacza Splinter Cell PL.

❖ **Mac Abra:** Ale to nie była polonizacja. To była tragedia i oszustwo w biały dzień, za który firma winna zwracać kasę z przeprosinami.



EGM

Mój pierwszy telefon komórkowy: Nokia, ale już nie pamiętam numeru. Jakies cztery lata temu - to w komórkach cala wieczność. Ulubiona gra dołączona do CDA: Fall[us]out. Co podobało ci się za komunę: Moja żona. Co nie podobało ci się za komunę: Mój teść (ciekawe, że teściowa to kobieta do rany przyzłaz, a tymczasem teść to taki typ, któremu uśmiech na pysk wyczelgał się tylko raz w życiu - 11 września 2001 roku). Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Gdzie??? Gdzie??? No, nie pochajcie się, chłopaki!!! Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: „Niektóre” wprosty sowieckiej techniki ślezi i pytok. Moskwa, wydawnictwo „KGB&GRU” pod redakcją Modesta Kamieniojadowicza Madeja.



Eld

Mój pierwszy telefon komórkowy: Nokia 3310. Ulubiona gra dołączona do CDA: Było kilka fajnych, ale chyba BloodRayne. Co podobało ci się za komunę: Wszystko, bo z perspektywy czasu dzieciństwo wydaje się idylą. No i reprezentacja lepiej grała w nogę. Nie wspomnę już nawet o tym, jak Śląsk grał. Co nie podobało ci się za komunę: Bo ja wiem... powiedziałbym, że mentalność narodu polskiego (np. pani w sklepie drąca ryja), ale Polacy są dalej tak samo dumni jak kiedyś, więc... Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Jasne. Kasa to kasa. Dobijam 30, a wegetuję... Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: W Sieci Rzeczpospolita i Wyborcza, poza tym gazet raczej nie kupuję. Sorry, kupuję muzyczne, w której są wywiady z żoną lub recenzje jej zespołów. Do archiwum rodzinnego: :p



Ghost

Mój pierwszy telefon komórkowy: Motorola C520. Ulubiona gra dołączona do CDA: Chyba jednak klasyk - Unreal. Co podobało ci się za komunę: Fakt, że tacy ludzie jak nauczyciele, służba zdrowia i emeryci mieli tak jakby normalniejsze życie i byli bardziej doceniani przez Państwo. Co nie podobało ci się za komunę: Całe mnóstwo rzeczy. Cenzura i różnego typu ograniczenia, brak swobodnej dostępności do wielu towarów itd. Długo by wymieniać. Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Tak. Lubię pracę w redakcji, ale życie codzienne skutecznie weryfikuje moje zapatrywanie na to, czy stać mnie na lubienie czegoś, czy nie. Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Nowa Fantastyka, Science Fiction i czasem - jak podejść pod rękę - Polityka, Wprost, GW.

IL-2 Sturmovik Ace Expansion

Gatunek: symulator

Autor: Piotr Wielki

Ocena: 8

Podobne do: IL-2 Sturmovik, Microsoft Combat Flight Simulator, European Air War, Fighter Squadron...

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, PIII 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator

Testowane na (i wrażenia): Athlon 2,1XP+, 512 MB RAM, Radeon 9200 128 MB (jak burza z maksymalnymi detalami)

Internet: <http://www.il2sturmovik.com>

Demo: brak

Strona w CDA: 084



❖ **Od autora:** AE poprawia podstawowe (nieliczne) błędy poprzednika i stanowi doskonale uzupełnienie dla Forgotten Battles. Z drugiej strony, nie jest to żadna nowa jakość. Jak sam tytuł wskazuje - po prostu dodatek.

❖ **Pepin Krootki:** Solidny dodatek przedłużający żywot wymienitego przeboju. Ta gra się nie nudzi i zawsze można do niej wrócić. Znowu ukradła mi parę dni z życia.

❖ **Mac Abra:** For maniacs only. Trudne jak cholera...

❖ **Allor:** Albo bardziej... Pamiętam, jak Gem się skarżył, że to pierwsza gra, w której miał problemy nie tyle z lądowaniem, co ze startem!

❖ **gem:** No nie, nie było tak źle. W ogóle latanie jest łatwe - czego byś nie robił - w końcu i tak trafisz na (w) ziemię.

❖ **eld:** Są ludzie i taborety. Jak ma się czas i jest się maniakiem, to czemu by nie?

❖ **Mac Abra:** Skąd ja ci czas wezmę?

❖ **Ghost:** Stań na równym gruncie, potrzep parę razy nogawką i myślę, że parę godzin wypadnie.

❖ **Mac Abra:** Mówisz? (Po paru minutach.) Owszem, coś wypadło... ale nie myślałem, że tak wygląda czas. :) A pochwałę się - mam dużo czasu. :)

Joint Operations

Gatunek: FPS

Podobne do: Battlefield: Vietnam

Wymagania: 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB VRAM, 1,5 GB HD, Windows 2K/XP

Ocena: 8

Autor recenzji: Hut

Internet: <http://www.nowaworld.com/>

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM, łącznie 2 MB (bez zarzutu)

Demo: w Sieci [tylko multiplayer]

Strona w CDA: 090



❖ **Od autora:** Mało rewolucyjny, ale rewelacyjnie zrównoważony sieciowy shooter, który niestety nie oferuje niczego graczom pozbawionym łącza sieciowego. Arena walki mało atrakcyjna, ale przynajmniej współczesna, co biorąc pod uwagę konkurencję albo futurystyczną, albo historyczną - jest dużym atutem. Czarny koń wśród sieciowych FPS-ów. Nikt na niego nie stawiał, a konkuruje z największymi (BF: 1942, BF: Vietnam, UT 2004).

❖ **Smuggler:** A ja tam wolę Battlefilda. Nie wiem, współczesne strzelaniny jakoś mniej mnie jarają...

❖ **Ghost:** A niech se konkuruje. I tak ET rulez.

❖ **Mac Abra:** Zboki, o czym nie mówić, po chwili i tak do ET to sprowadzą... ech... z kim ja muszę pracować...

❖ **eld:** ET = TOTAL FAKIN' OWNAGE!!!!!! A JO to kicha...

❖ **Allor:** Ty się tylko ciesz, że redakcję ominął szal Counter-Strike'a!

❖ **Mac Abra:** To wy się cieszcie, bo wtedy bym przyniósł do redakcji katana albo choć tasak i walil, gdzie popadnie. Wystarczy, że przez ET dwa tygodnie trwał paraliż...

❖ **gem:** Joint Operations. Nawet tytuł wydaje mi się spalony...

WYKORZYSTAJ TO! ODBIERZ GRY, KTÓRE CI SIĘ NALEŻĄ!

Szczegóły konkursu w pudełkach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka oraz na stronie nxx.cdprojekt.info

© 2004, eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Mroczne Wieki/Crusader Kings

Gatunek: strategia

Podobne do: Europa Universalis, Europa Universalis II

Wymagania: PIII 450 MHz, 64 MB RAM, 600 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP

Ocena: 6+

Autor recenzji: Sir Torpeda

Internet: <http://www.paradoxplaza.com/crusaderkings.asp>

Testowane na: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 PRO, Win XP (zgadujcie sami - nie miało prawa źle chodzić)

Demo: brak

Strona w CDA: 098



➤ **Od autora:** Jest to jedna z gier, na którą nie wydałbym tyle, ile chce CD Projekt. Nie ślinię się - po prostu wszystkie produkcje Paradoxu, są (według całkowicie subiektywnego zdania) za bardzo do siebie podobne. Gra raczej tylko dla maniaków... A co do samej polonizacji - rewelacji spodziewać się nie można, ale nie jest też aż tak źle. :) Gdyby Mroczne Wieki były chociaż trochę tańsze...

➤ **Smuggler:** Moja lubić, jak cudzoziemcy mówią po polski język. Ale nie lubię, gdy w taki styl spolszczają grę (nawet gdy nie być tu winą polonizator).

➤ **Mac Abra:** Cóż, jeśli ktoś lubi takie skomplikowane gry, a z angielskim u niego cienko - wtedy tak. Moim zdaniem, lepiej jednak grać w wersję oryginalną i przysiąść nad słownikiem ang.-pol.

➤ **Ghost:** Po co? Mroczne Wieki w edukacji już nastąpiły, wystarczy spojrzeć na polszczyznę niektórych listów w AR lub postów na forum.

➤ **Smuggler:** Tja, dziś właśnie czytałem list w klimatach "kto ci dał prawo obrażać innych, ty i półtora strony nieortograficznie napisanych wyzysk". A na dole dopisek "nic dla mnie nie znaczy". I dzięki Bogu, bo jakbym dlań coś znał, wyzysk pewnie by było z 8 stron. :)

➤ **Qn'ik:** Ja polecam się wstrzymać z zakupem. Cenę pewnie i tak wyda tę grę w jakiejś taniej serii (jak poprzednie części EU).

➤ **Hut:** Szkoda, że taka lokalizacja, bo gra jest naprawdę dobra. Oczywiście dla maniaków.

➤ **Allor:** Oczywiście przez duże M.

➤ **gem:** Oraz A.

➤ **Eld:** a nawet N, I, A, K, O, I, W.

Sąsiedzi z Piekła Rodem

Gatunek: zręcznościowo/logiczna

Podobne do: hm... Spy vs. Spy? :)

Wymagania: PII 233 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/2000/ME/XP

Ocena: 7+

Autor recenzji: mGamer

Strona: <http://www.neighbours-from-hell.com>

Demo: w CDA 08/03 | 07/04

Testowane na: AMD 1200, 320 MB RAM, GeForce 4

Strona w CDA: 100



Sąsiad wraca do swoich rutynowych czynności. Za chwilę zacznie flirtować z Olgą. Biedna ofiara nie może przetrwać wlecieć o pięknej nocy do domu. Zresztą, zaczęliśmy chwilę...

➤ **Od autora:** Bardzo dobra lokalizacja jednej z ciekawszych gier wydanych w ostatnim czasie. A w zasadzie gier - w pakiecie znajdziemy zarówno pierwszą, jak i drugą część cyklu Neighbours From Hell.

➤ **Mac Abra:** Dwie zabawne gry w cenie jednej i do tego za taką cenę? Warto.

➤ **Eld:** Dla sąsiadów to ja jestem „Sąsiadem z Piekła Rodem”, więc nie będę się wypowiadał.

➤ **Smuggler:** Jak sobie przypominę tego koleś, który w każdą sobotę przez kilka godzin oddaje się hobby (dziurawieniu ścian wiertarką udarową) - to nawet mi się dowcipkować nie chce. Ile teraz dają za morderstwo w amoku?

➤ **Ghost:** Talerz grochówki. To jakaś epidemia, u mnie też od kilku tygodni w sobotę od 9 rano do późnego wieczoru słysząc faceta z udarówką.

➤ **Smuggler:** Udaru mu nie życzyć, ale by choć raz ta (wylączona) wiertarka spadła mu na stopę, i owszem.

➤ **Allor:** U mnie na szczęście nie, ale jak ostatnio u mnie na gorze urządzili sobie imprezę w nocy ze środy na czwartek, aż miło było posłuchać, w jakim popłochu sprztałali butelki, kiedy im po północy niebiescy zapukali do drzwi.

➤ **gem:** Lameriada. Bo są i tacy, co wytrzymują do samego końca. Do chwili, gdy im chłopaki w kominiarkach wchodzi do domu z drzwiami. :)

➤ **Mac Abra:** Nie chwał się. Potem narzekales, że wymiana drzwi kosztowała majątek.

NHL Eastside Hockey Manager

Gatunek: menager

Podobne do: Championship Manager

Wymagania: PIII 1 GHz, Win 98/2000/XP 128 MB RAM

Ocena: 9

Autor recenzji: eld

Internet: www.sigames.com

Testowane na: AMD 1700, 512MB RAM, GeForce 4200

Demo: 09/04

Strona w CDA: 076

➤ **Od autora:** Świetny menager, choć przeznaczony raczej dla maniaków tego gatunku oraz fanów hokeja. Niemniej jednak - moim zdaniem - kapitalna sprawa.

➤ **Mac Abra:** Świetny - o ile jesteś manakiem menedżerów i nie przytłaczają cię dziesiątki tabel, wykresów okienek, z których każda zawiera istotne informacje. Lubię strategię turową i gry ekonomiczne - które do prostych nie należą, ale poziom komplikacji tej

gry mnie przerósł. Dla 1000 maniaków - rewelacja, dla reszty - zgroza i wytrzeszcz oczu.

➤ **Smuggler:** Argh! Nie udało mi się nawet przebrnąć przez tworzenie postaci i już miałem dość. Nawet nie dla maniaków - dla fanatyków



tych gier. Dziękuję, postoję.

➤ **Qn'ik:** CM ma w Polsce masę fanów, w przeciwieństwie do hokeja. Nie wróżę grze kariery poza Kanadą.

➤ **gem:** Panie, ja jestem nietutejszy tutaj.

Cormac

Mój pierwszy telefon komórkowy: Motorola M3888 (chyba taki model. W każdym razie swoje wazyła, nie oferując w zamian zbyt wiele). Ulubiona gra dołączona do CDA: Trudno powiedzieć... Nie za bardzo mam czas pogrywać w gierki z CDA. Co podobało ci się za komuny: Za młody jestem na takie wspominki. Ale "Mis" to im grze wyszedł. Co nie podobało ci się za komuny: Patrz wyżej. Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Zależy od okoliczności - jaka praca, jaka kasa itp. W końcu można pracować w branży gierkowej, nie pisząc recenzji. Ale zaczniemy od tego, że nie jestem (niestety) etatowym pracownikiem redakcji. Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Polityka, Wyborcza, czasem coś muzycznego (kiedyś Metal Hammer, Gitara i Bas, obecnie sporadycznie Heavy Metal Pages).

Allor

Mój pierwszy telefon komórkowy: Nokia 3210. Ulubiona gra dołączona do CDA: Homeworld. Co podobało ci się za komuny: Że byłem wtedy małym i bezstroskim brzdącem... Co nie podobało ci się za komuny: ...który z rodzicami stał (na szczęście tylko czasami) w kolejkach za czymkolwiek innym niż ocet. Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Ponoć tylko krowa nie zmienia poglądów, ale póki co po głowie mi to nie chodzi. Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Z czysto papierowych już tylko Świat Nauki, resztę informacji znajduję aż w nadmiarze w Sieci.

Shrek 2 PL

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Rayman 3
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
Ocena: 9
Autor recenzji: Qn'ik
Internet: www.shrek2.pl
Testowane na: czymś 3-4x lepszym od minimum. I było pięknie.
Demo: polskiego dema brak
Strona w CDA: 101

Wyrażenie "żyć długo i szczęśliwie"

Jest znakiem towarowym Wrońska Chrestna S.A. I jako takie nie może być wykorzystywane bez zgody Wrońska Chrestna S.A. Wrońska Chrestna S.A. zrzeka się wszelkiej odpowiedzialności z tytułu stosowania produktów Wrońska Chrestna S.A.

✎ **Od autora:** Grę przetłumaczono równie dobrze jak film. A nawet lepiej - gdyż w filmie napisy w krajobrazie były po angielsku, w grze są ładnie zlokalizowane. Gdyby jeszcze dali pluszowego Ośła do pudełka - byłaby dycha.

✎ **Hut:** Pluszowy Ośioł? Ciągnie swój do swego, co Koniu?
✎ **eld:** No albo nadmuchiwanego Eddiego Murphy'ego dla Iwana.
✎ **Smuggler:** Albo nadmuchiwanego Niemiaszka z ET dla Elda. :) Spolszczenie ma klase, owszem. Ale cóż po spolszczeniu, skoro sama gra zdecydowanie nie dla mnie?
✎ **eld:** Yay... zawsze marzyłem o takim niemieckim sexi medyku w rajtach. :p
✎ **Ghost:** Bo ta gra wymaga zręczności. No, ale rozumiem, wiek już nie ten...
✎ **Mac Abra:** I nie wymaga myślenia. Zna czy w sam raz dla... a, nie będę tu wskazywał palcem, bo się Smuggler obrazi.
✎ **Allor:** Szkoda tylko jednego - że grafika odbiega od tego, co widzi się na wielkim ekranie...
✎ **gem:** Shrek, ja w dół paczę! :D

Sims 2

Gatunek: sim
Podobne do: Singles (choć tak naprawdę jest w drugą stronę - Singles jest podobne do Sims)
Wymagania: 600 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB VRAM, z obsługą T&L, 3,5 GB HDD, Windows 2K/XP
Ocena: 9
Autor recenzji: Hut
Internet: <http://www.sims2.ea.com>
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM
Strona w CDA: 068

✎ **Od autora:** Will Wright i jego ekipa z Maxis znów przygotowała grę, która wciąż miliony ludzi na całym świecie. Z jednej strony, niby wszystko zostało po staremu (10 milionów starych graczy w kieszeni), z drugiej zaś - nowe mechanizmy rozgrywki i atrakcyjna oprawa graficzna to dodatki na tyle istotne, że przyciągną kolejne rzesze ludzi spragnionych tego, by pobawić się innymi ludźmi (kolejne 10 milionów?). Wnuhi twórców Sims odziedziczą fortunę!

✎ **Smuggler:** Arghhhhh... nieeeeee... tylko nie Simsy, mam alergie, będę... [odsunąć się!!!]

✎ **Ghost:** A ja nadal nie rozumiem, co takiego zabawnego jest w sterowaniu życiem komputerowych ludków. Lepiej w realu. Ghost na prezydenta!!!

✎ **Allor:** Ghostowi już nie wystarczy, że jest adminem? Uuuu, źle to wróży, źle... Obowiązkowy ET w szkołach...

✎ **Mac Abra:** Rozumiem, że grają w to ludzie... hm... młodzi, single itd. Ich tworzenie rodziny etc. może bawić? Ale gdy widzę grających w Sims ludzi dorosłych, przypomina mi się drwal, który po pracy dla rozrywki rąbał drzewo koło domu. Nie rozumiem fascynacji Simsami. Do samej gry nic nie mam - po prostu nie wiem, co dorośli ludzie w niej widzą.

✎ **Qn'ik:** Spojrzałem na grającego Huta i doznałem uczucia déjà vu. Gra nie wzbudziła we mnie żadnych emocji, wciąż ktoś by musiał mnie przywiązać do komputera i straszyć bronią, bym w to grał. A oznacza to tyle, że miliony sprzedanych egzemplarzy EA ma jak w banku. Tylko nie chce mi się wierzyć, aby tą grą pozyskali dotychczasowych sceptyków.

✎ **Smuggler:** Im wystarczy, że tamte 10 mln nabywców (czytli ich tam było) znów sięgnie do kieszeni.

✎ **de Tiges:** Nie lubię, nie dotykam, nie trawię. Żonie też nie daję Simsów i mam problem z głową.

✎ **eld:** O ja jeeeeego... co tu napisać? No, jest tu nawiązanie do Donnie Darko (królik), a poza tym to jakiś koszmarny. Aczkolwiek przyznaję, że kibicowaliśmy Hutowi, by „WooHoo” swoją gospozię. :p

✎ **gem:** Znakomity pomysł z tymi kosmitami z sąsiedztwa. Znakomity. :)

Soldiers: Ludzie Honoru

Gatunek: RTS
Podobne do: Codename Panzers
Wymagania:
Ocena: 8
Autor recenzji: eld
Internet: www.codemasters.com/soldiers
Testowane na: AMD 1700, 512MB RAM, GeForce 4200.
Demo: polskiego brak
Strona w CDA: 101

✎ **Od autora:** Polonizacja całkiem niezła, choć mogłaby być lepsza. Poza tym ta gra i tak jest tak spartaczona, że nawet perfekcyjna polonizacja jej nie pomoże.

✎ **Mac Abra:** Eld jak zawsze popada w skrajności. Gra wcale nie jest spartaczona, tylko nie wykorzystuje możliwości engine'u. A w polonizacji wnerwiają mnie tylko „Ludzie honoru” - skąd wzięto ten podtytuł i czy tłumacz nie wiedział, że tak mówią o sobie członkowie mafii włoskiej!!

✎ **eld:** „Ludzie honoru - kibice Motoru”. Może stąd ten podtytuł?

✎ **Ghost:** A ja wcale nie uważam, że jest spartaczona. Mnie się nawet podoba.

✎ **Mac Abra:** Co nie zmienia faktu, że na jej engine'ie można było istnieć cudo zrobić...

✎ **Allor:** Żyjemy w niezbyt idealnym świecie... niestety.

✎ **gem:** Polonizacja bez zarzutu. Pomysł, by stylizować wypowiedzi (akcent rosyjski i niemiecki) - wyśmienity.



Space Rangers

Gatunek: kosmiczne RPG
Podobne do: Frontier
Wymagania: Win 95/98/Me/NT/2000/XP, PIII 500 MHz, 128 MB RAM
Ocena: 7
Autor recenzji: Allor
Internet: www.elementalgames.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (ok)
Demo: brak
Strona w CDA: 078

✎ **Od autora:** Gra pozbawiona fajerwerków, ale za to z tworzoną zawsze na nowo światem i kupą możliwości rozbudowy statku. Gdyby tylko lepiej wykorzystano tury, byłoby już w ogóle super, choć i tak zagrać jak najbardziej warto.

✎ **Mac Abra:** Takie dość ołdschoolowe, z posmaczkami nafiłiny w powietrzu. Ale nie powiem, sympatyczne. Dla tych, co cenią grywalność - dużo wyżej nad grafikę.

✎ **gem:** ZAMKNIE NIE Z PRZYCZYNY URLOPU. :)

✎ **eld:** A więc spotykamy się, Buzz, po raz ostatni...



Czarny Iwan

Mój pierwszy telefon komórkowy: Drobny Sony CMD-C1. To była piękna rzecz, dostał nagrodę za design. :)

Ulubiona gra dołączona do CDA: HoMM1.

Co podobało ci się za komunę: Miałem kolorowe adidasy w czerwone gwiazdki (z RFN) i ludzie mnie zaczepiali, bo chcieli je oglądać. :)

Co nie podobało ci się za komunę: Godzinami stałem z babcią w kolejkach.

Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz Innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Pewnie tak, ale z niechęcią. Piszę od 8 lat, weszło mi to w krew. :)

Jakie inne gazety / czasopisma / magazyny: Polityka, GW, PC Format.

Qn'ik

Mój pierwszy telefon komórkowy: Siemens C35i. Naprawdę to kogoś interesuje?

Ulubiona gra dołączona do CDA: Duke Nukem 3D, bezapelacyjnie.

Co podobało ci się za komunę: Że się skończyła, jak miałem 6 lat. Wciąż ją znam z literatury niż z życia.

Co nie podobało ci się za komunę: Przedszkole. Nienawidziłem swojego przedszkola.

Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz Innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): To zależy, ale raczej nie. Jestem typowym grafomanem, lubię pisać. :)

Jakie inne gazety / czasopisma / magazyny czytasz: kupuję Politykę.

A czytam też wyrywkowo masę innych - im bardziej umiarkowanych, tym lepiej.

Mac Abra

Mój pierwszy telefon komórkowy: Potężna prehistoryczna Nokia, w 1997 r., ważąca chyba z pół kilo. Służbowa zresztą, bo nie lubię komórek i sam bym sobie nie kupił. Wtedy to był szpan...

Ulubiona gra dołączona do CDA: Close Combat IV, HoMM I, Homeworld i parę innych strategii...

Co podobało ci się za komuny: To, że byłem młody.

Co nie podobało ci się za komuny: Pensja, brud, szarość, ogólna beznadziejność, brak wolności słowa itp., itd.

Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz Innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Wicie, przy wypłacie emerytury patrz tylko na wysokość pobranych składek... więc pewnie tak. Choć nie bez bólu.

Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny: Z komputerowych - wszystkie o grach (poniekąd z obowiązku). Z niekomputerowych - wszystko, co w ręce wpadnie, szczególnie w toalecie. :)

gem

Mój pierwszy telefon komórkowy: Ericsson T10, bodaj. Ale głowy nie dam...

Ulubiona gra dołączona do CDA: A mogą być trzy? Fallout. Fallout 2. Homeworld.

Co podobało ci się za komuny: Wakacje przez cały rok (okres przedszkolny, wicie, rozumiecie).

Co nie podobało ci się za komuny: Klocki LEGO. W Pewexach.

Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz Innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Trudno powiedzieć. W pewnym wieku człowiek zaczyna czuć się odpowiedzialny za innych. Wtedy zajmowanie się hobby, a nie pracą to już tylko egoizm.

Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Politykę - zawsze. Wprost, Forum - często. Wiedzę i Życie, Focus - czasem. Plus dziesiątki pism (i serwisów) branżowych.

Hut

Mój pierwszy telefon komórkowy: Alcatel jakiś. Numeru nie pamiętam, w każdym razie dość duży i... z taką plastikową, przesuwaną kłapką. Lubiłem skurczybyka...

Ulubiona gra dołączona do CDA: Deus Ex. I Gunlok. Jeszcze nie zagrałem, ale cały czas leży tuż przy komputerze. I czeka.

Co podobało ci się za komuny: Kluchy na parze mojej babci i lemoniada w woreczkach. I filmy wojenne w grudniu '81.

Co nie podobało ci się za komuny: Resoraki były drogie. Reszty nie pamiętam...

Czy potrafiłbyś zrezygnować z pracy w redakcji na rzecz Innej pracy (niezwiązanej z pisaniem recek, ale dużo bardziej opłacalnej): Szczerze? Oczywiście, że tak. Jak miałbym inaczej sfinansować wakacje na Hawajach z żeńską reprezentacją Szwecji w pływaniu synchronicznym?

Jakie inne gazety/czasopisma/magazyny czytasz: Ba, ba, ba! Przekrój. A jak mówił Gondor „Przekrój to taka gazeta, na którą...” (resztę musicie sami znaleźć). Poza tym Edge, XXL, WAD, Lampa, A4, Fluid, Moment, Klan. No i działy kulinarne wszystkich pismek dla pań. Pyszności!

Xpand Rally

Gatunek: symulacja

Podobne do: coś pomiędzy Rally Trophy a Need for Speed 5

Wymagania: 1,5 GHz, 256 RAM, karta graficzna 64 MB, DirectX9, 700MB HDD

Ocena: 8+

Autor recenzji: de Tiges

Internet: www.xpandrally.com

Testowane na: Athlon 2.0+, 512 GB

RAM, R9600 XT, Win XP (czasem chrupało)

Demo: 10/04

Strona w CDA: 086

Od Autora: Xpand to obecnie najlepsza gra rajdowa. Tę opinię zweryfikuję po ukazaniu się Richard Burns Rally. Świetna grafika, niezła fizyka jazdy i interakcja z otoczeniem na wyższym poziomie niż w Doomie 3 (i są otwarte przestrzenie). Trochę nietypowy jak na grę rajdową tryb Mistrzostw. Ma szanse na sukces za granicą.

Mac Abra: No i proszę - Polak potrafi. A zmodyfikowany engine Chrome'a spisuje się całkiem, całkiem.

Smuggler: Nie jestem maniakiem samochodów - ale nie pamiętam, bym grał w grę, w której podczas kraks niszczył się nie tylko wóz, ale i kierowca. A tu coś takiego jest.

Qn'lk: Jest dobrze, by nie powiedzieć świetnie. A skoro nawet Tiges chwali fizykę jazdy, nawet maniacy symulatorów mogą się grą zainteresować.

gem: Widzi mi się, że premiera Xpand Rally będzie początkiem końca serii Colin McRae Rally... Ta fiza, ta gra, ta grywalność!

eld: Szlachta z Wrocławia tym razem górą. :)

Smuggler: Jedź po marchewce, będziesz wielki. :)



HELLBOY

w kinach od 17. września

POD OBSTRZALEM

DISTANCE: 98 M
ELEVATION: 200 M
MAG: 15X



AMMO
184



773400760 35428809016 802488020
40553880 8 0000000000 802488020
454288090 35428809016 802488020
00000000 0000000000 00000000
00000000 0000000000 00000000
00000000 0000000000 00000000
00000000 0000000000 00000000



MISSION: DESCRIBE MAC ABRA

1. Jeśli redakcja to zestaw komputerowy, to Mac Abra jest...

Smuggler: Jednostką centralną.
Czarny Iwan: Czerwona, migająca złowieszco dioda LED.
Qn'lk: Czolgim.
eld: Makabrycznie starym procesorem.
Ghost: Solidną, blazaną i wzmocnioną obudową.
Hut: Albo... Albo... Cholera, wyczerpałście wszystkie możliwości.
Allor: Wcale nie wszystkie, mógłby być jeszcze zegarem czasu rzeczywistego z alarmem ustawionym na deadline.
gem: Podkreśnionym CPU z tendencją do cyklicznego - comiesięcznego - przegrzewania się.

2. Bohatera/potwora z jakiej gry przypomina?

Smuggler: Na pewno potwora. Szczególnie w deadline'ie.
Czarny Iwan: Pacmana.
Qn'lk: Tygrysa. Nie, nie tego z Kubusia Puchatka. A jeśli nie przypomina, to przynajmniej chciałby.
eld: Jednego z magów Niewidocznego Uniwersytetu z Discworld II (gabaroty).
Ghost: Czterech pancernych razem wziętych. Bez psa.
Hut: Hermiona z Harry'ego Pottera. Czemu? Nie wiem...
gem: Zeusa, Pana Olimpu. Gdy ciska gromy.
Allor: Wielgachnego czerwonego smoka, którego aż korci, by zionąć.

Komentarz zainteresowanego: Jestem pod wrażeniem. Hermiona... hm... tak... Powiedzmy, mówcie mi Herman.

3. W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa czułby się jak ryba w wodzie?

Smuggler: Jako dowódca czolgu w II wojnie światowej. A dajcie mu jeszcze Tygrysa...
Czarny Iwan: Jako Bomberman w grze pod tą samą nazwą.
Qn'lk: W takiej, w której można by przemieszczać się za pomocą czolgu między planetami. Połączyłyby swoje zainteresowania.
eld: Jakaś strategia turowa (no bo refleks już nie ten) w realiach II wojny światowej.
gem: Nieważne - gdzie, ważne jak. Nieznośnie...
Ghost: Marines w Vietnamie.
Hut: Ewidentnie strategia turowa. Demoniczny dowódca czolgu-widnia, z czarnym-kotem u boku.
Allor: I niestety nic innego wymyślić się nie da... Czolg, kot i II wojna światowa być muszą.

Komentarz zainteresowanego: Marines w Vietnamie?! Ja??? Chryste, nie! Ale czolg + kot + II wojna (wojna - byle w grze, nie na żywo) to i owszem, owszem.

4. Największa zaleta

Smuggler: Też lubi Garfielda...
Czarny Iwan: Nie wylewa za kółnierza.
Qn'lk: Choleńcie dobry szef. Nie musi wzbudzać strachu, by mieć szacunek. I poza erudycją ma jeszcze głowę na karku.
eld: Niezłe ci, Koniu, poszło bez wazeliny. Zaleta? Też lubi historię II wojny światowej.
Ghost: Nie jest w stanie mnie przekrzyczeć.
Hut: Ze wbrew ksywce nie jest makabryczny.
Allor: Jak nie ma akurat deadline'u, jest naprawdę miłym człowiekiem...
gem: Nie ciska się o obrazki! Koncentruje się na Allorze...)

Komentarz zainteresowanego: Allor, gdzie są, do @#\$% te @#\$% screeny!!!! Tjaaaaa... wcale mi to nie sprawia przyjemności. Ale czasem tylko tak można "zdobyć serca i umysły" ekipy zajętej ET czy innym hentajem...

5. Największa wada...

Smuggler: ...ale bardziej lubi Tygrysa.
Czarny Iwan: A najbardziej Oktoberfest.
Qn'lk: Zdarza mu się używać słowa „mi” na początku zdania...
eld: Kompletnie nie zna się na (psach, zwłaszcza w realiach II wojny światowej).
Ghost: Nie gra w Enemy Territory.
Hut: I myślę, że Medal Of Honor jest lepsze od Call of Duty.
Allor: Jest tylko parę takich dni (patrz: poprzedni punkt) w miesiącu...
gem: Gdyby był paragraf za opowiadanie starych dowcipów i kumulacja wyroków, miałby pięciokrotne dożywocie... :)

Komentarz zainteresowanego: A kto najwięcej w redakcji gra w MoH i CoD, no - kto? A CoD jest lepsze od MoH, nie ma wątpliwości. I dzięki Bogu, że to tylko kilka dni w miesiącu jest nerwówka, bo już dawno by mnie szlag trafił...

6. Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?

Smuggler: Bo inaczej on mi jej nie da, hehe.
Czarny Iwan: Bo by pewnie coś postawił.
Qn'lk: Bo nikt tak na nią jak on nie zasłużył. Serio.
eld: Dunno... to pytanie i tak jest czysto teoretyczne...
Ghost: Sam sobie da, :) wierzę moje zdanie jest rozważaniem czysto teoretycznym.
Allor: Bo zadowolony szef to miły szef.
Hut: Może się podzielił?
gem: Gdybym mógł, to bym dał. Serio, serio.

Komentarz zainteresowanego: zapomnij, Hucie, zapomnij... ja może i jestem altruistą - ale mój altruizm sięga co najwyżej drugiego śniadania. :)

7. Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?

Smuggler: Spróbuj któryś nie dać podwyżki bezpośredniemu przełożonemu... Powodzenia przy szukaniu nowej pracy...
Czarny Iwan: Bo i tak żyje jak panisko.
Qn'lk: To człowiek, który potrafił kupić kanapkę na wynos za 10 złotych w barze obok redakcji. Czy komuś takemu potrzebna jest podwyżka? :)
eld: Właśnie. Oplywa w luksusy, więc jest mu zbędna.
Ghost: Bo ja sam nie dostałem i uważam, że inni też powinni poczuć, jak to jest "nie dostać zasłużonej podwyżki".
Hut: (Te pytania z podwyżkami są... krepujące.) Z tych samych powodów, co Billowi G.
Allor: Czy odpowiedź w rodzaju "bo taka jest polityka firmy?" będzie wystarczająco neutralna?
gem: Podwyżkę? A co to takiego?

Komentarz zainteresowanego: Allor, ty się marnujesz, ty powinienś być dyplomatą! Ty talent masz!

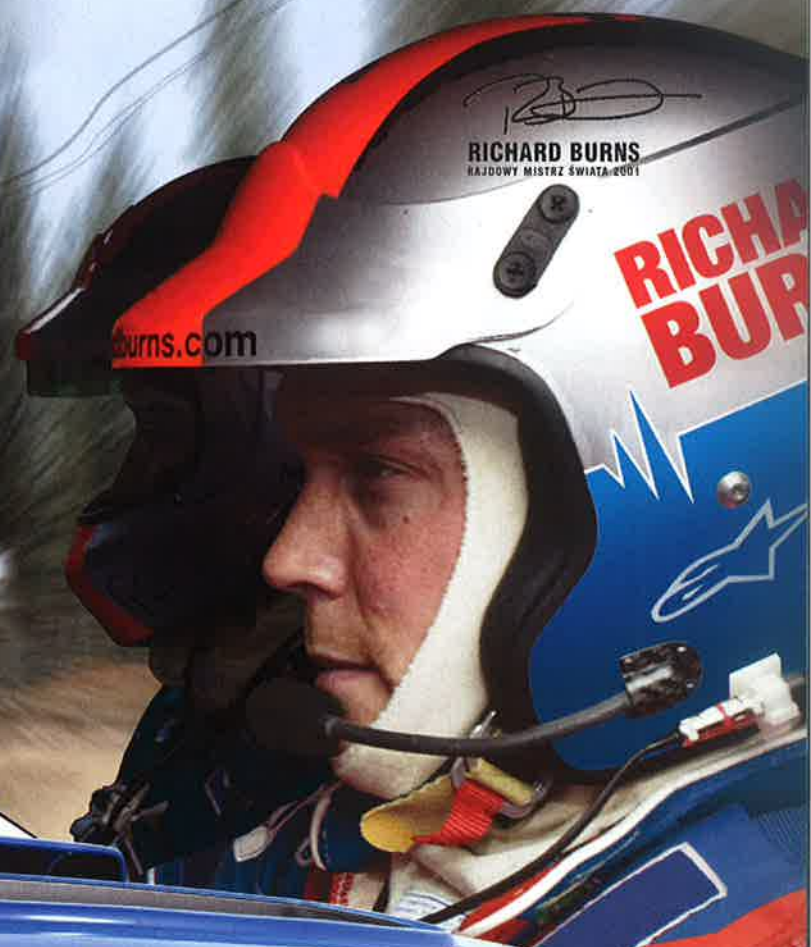
8. Cecha charakterystyczna...

Smuggler: Narastająca wraz z deadline'em nerwowość, przechodząca w stany furii i amoku a la Freddy Kruger w najlepszych filmach.
Czarny Iwan: Czerwony nos, szeroki uśmiech.
eld: ...do tego okulary i lysina oraz wydatny brzuch świadczący o tym, że pracą mu służy.
Qn'lk: Zamalowanie do prowadzenia wielogodzinnych redakcyjnych dyskusji i sruca (skądinąd naprawdę ciekawych) opowieści o militariach z czasów drugiej wojny światowej.
Ghost: Kulturalny i generalnie spokojny poza deadline'em. Tylko dwie osoby potrafią zmusić go do publicznego puszczenia wiahy. Eld i Damian (korektor). :)
Hut: Ja tam wiahy nie słyszałem, jak dla mnie wyżej niż przeciętny poziom-kultura-klasa-smak. Coś jak Miłosz. I Niemen. Tylko oni nie żyją.
Allor: I jeszcze zabieganie oraz nie przywiązywanie zbyt wielkiej wagi do tego, co któryś z rodzimych dystrybutorów dystrybuje.
gem: Osobnik dotknięty poważnym tyśiem historycznym. W dyplomacji wyznawca szkoły francuskiej.

Komentarz zainteresowanego: obecne gabaryty 177cm/74 kg z tendencją zniżkową (zrzuciłem 15 kg! A co, pochwalę się!) O tym, jak pracą mi służy, lepiej świadczy mój żołądek i moje ciśnienie. Ale jakoś ciągle żyję i zamierzam jeszcze pozżyć. Co do wypowiedzi Allora - w czasie deadline'u zapominam często nawet jak się nazywam, a nie tylko, czy grę X wydaje dystrybutor taki czy siaki. Stres to paskudna rzecz!

Komentarz Mac Abry na koniec: Fajnie się przejrzeć w cudzych oczach. Serio! Nawet jeśli komentarze są zwykłe niezbyt serio. W każdym razie gdyby nastąpiły jakieś red(a)kcje albo trzeba było wyznaczyć kogoś np. do umycia redakcyjnych kibeleków szczoteczką do zębów, kandydata już mam, hehe.

RICHARD BURNS RALLY™



- **OFICJALNA** specyfikacja wozów rajdowych
- **RZECZYWISTE**, dynamiczne warunki pogodowe
- **PRAWDZIWI** widzowie, pomocni i uciążliwi
- **PROFESJONALNY** pilot – Maciej Wisławski



WRZESIEŃ. POLSKA WERSJA. CENA 99 zł. 3...2...1...START!

www.richardburnsrally.pl



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11
tel./fax (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 28
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

PRODUCENT: ID SOFTWARE/ACTIVISION
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 199 ZŁ [ANG]/120 ZŁ [POL]
WWW.DOOM3.COM

WIN 00/XP
PROCESOR: PIII 1.5 GHZ
RAM: 384 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB VRAM



GEM | CYFROWY KOSZMAR

DOOM 3™

Czas akcji: sierpień 2001. Miejsce: Mesquite w stanie Teksas, ściślej QuakeCon - doroczna pielgrzymka podążających drogą id Software. Punkt kulminacyjny: ujawnienie planów dotyczących sequela jednej z najbardziej słynnych gier komputerowych w historii - tytułu, który na dobre zmienił ich obraz - DOOM-a. I obietnica - już za dwa lata gracze poznają nowy wymiar interaktywnej grozy, a rok 2003 będzie rokiem DOOM-a 3!



Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie produkcji, na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDIA!

Gry DOOM 3 testowano na komputerze wyposażonym w kartę graficzną NVIDIA 6800 Ultra [Cena 2600 zł. Dostawca: NVIDIA, www.nvidia.com]

RECENZJE

Stary dobry DOOM, który nie zdołał zostać nowym lepszym DOOM-em

Faceta trochę przypiliło...

DOOM 3 jest pozycją wyróżniającą się spośród całej rzeszy współczesnych first-person shooterów. Jedyne problem zaś w tym, że wyróżnia się nie tylko in plus.

Kupa, mości panowie, kupa...

Rok 2003 rokiem DOOM-a 3 jednak nie był. A dwa lata ziemskie zmieniły się w dwa lata marsjańskie (podczas których dwukrotnie pojawiał się on na naszych łamach w charakterze gościa specjalnego). Wreszcie jednak jest. Wreszcie można spróbować odpowiedzieć na pytanie, jakie zadawaliśmy sobie przez cały ten czas - czy DOOM 3 to już w pełni satysfakcjonujące interaktywne doświadczenie, o którym gracie opowiadać będą sobie nawzajem latami czy wciąż tylko prezentacja nowej technologii id Software'?

Jest świetnie... ale nie do końca

Odpowiedzi na te pytanie na szczęście dla nas, graczy, brzmią twierdząco. Tak, to już gra. Warto było czekać, gdyż DOOM 3 jest pozycją wyróżniającą się spośród całej rzeszy współczesnych first-person shooterów. Jedyne problem zaś w tym, że wyróżnia się nie tylko in plus. Bo obok elementów znakomitych - jak klimat - istnieje w DOOM-ie 3 kilka aspektów wyjątkowo słabych.

Przykładem może być fabuła. Nigdy nie liczyłem na historię należną kolejnej części serii Silent-Hill. Przez

cały czas także pamiętam, że ambicją id Software nie było stworzenie nowej jakości w tym względzie, iż od zawsze miał to być remake dwóch poprzednich DOOM-ów, swoista próba ponownego opowiedzenia historii sprzed ponad 10 lat. Z drugiej jednak strony, to właśnie id zapewniało nas solennie o nadzwyczajnej filmowości DOOM-a 3. Obiecujące było także zatrudnienie Matthew Costello - twórcy historii The 7th Guest i The 11th Hour. Tymczasem dawna nowelka wcale nie zmieniła się w epopeję. A jedyną rzeczą, w której gra przypomina filmy, to fakt, że jest łącznie filmowo-liniowa: brak w niej dróg alternatywnych, a interakcja z otoczeniem odbywa się wyłącznie w sposób przewidziany przez twórców.

Taki jest początek

Zacznijmy jednak od scenarii tragedii, która ma miejsce na Marsie w roku 2145. Stanowi ją baza Union Aerospace Corporation - największego przedsiębiorstwa XXII stulecia. Formalnie UAC zajmuje się terraformowaniem Marsa, w rzeczywistości jednak prowadzi badania, na temat których w trakcie gry dowiadujemy się więcej nawet, niż byśmy chcieli. Bohaterem gry jest bezimienny i

nader małowówny Marine, który już w pierwszym dniu służby na Marsie stawiać musi czoło czemuś, do czego nie przygotowało go żadne szkolenie. Znający wzorzec - czyt. poprzednie DOOM-y (a także Half-Life'a i pewnie z setką różnych książek s.f.) - wiedzą, w czym rzecz. Chodzi o to, że w bazie najzupełniej nieoczekiwanie (!) otwarty zostaje portal wiodący wprost do piekła. Z portalu tego wyłaniają się demoniszcząca maści wszelakiej znajdujące nadludzka radość w rzezi istot zbudowanych na bazie węgla. Jedną z nich jest nasz Marine.

Go to hell, marine!

Marine na drodze demonów staje w pojedynkę, ale nie bez broni. Uzbrojenie w DOOM-ie 3 powiela standard wykreowany przez samo id całe lata temu, w pierwszych DOOM-ach. Najszybciej, jeszcze w trakcie nienachalnego wyposażanego w fabułę tutoriala (coś jak wprowadzenie do Black Mesy w Half-Life'ie) nasz Marine otrzyma łatarkę/maczugę oraz nadzwyczaj słaby pistolet. Niedługo później strzelbę - broń nadzwyczaj skuteczną w walkach twarzą w... to, co mają przeciwnicy w ich miejscu. Kolejne na plecach niestrudzonego Marine to karabin maszynowy, minigun i plasma gun. Ostatecznie zawisną na nich także wyrzutnia rakiet (możliwe jest skakanie na rakietach!), Big Fu...ng Gun 9000 oraz broń specjalna - SoulCube (tego,

DOOM 3 okiem Q'n'ika

Nie sposób jednoznacznie ocenić nowego Doom'a. Z jednej strony, jest to dobra i klimatyczna strzelanina, z sugestywnym dźwiękiem (zwłaszcza jak się gra w nocy na zestawie 5.1 - polecam) i dość dobrze zoptymalizowanym engine'em. Z drugiej zaś, mamy do czynienia z grą bardzo liniową i nie najlepszym scenariuszem. W dodatku grafika sprawia niekiedy stygmatyczne wrażenie - postacie wyglądają, jakby zostały zrobione z plastiku. Potwory są co prawda zrobione ciekawie, ale nie są obrzydliwe - nie budzą wstępu samym wyglądem. A na to liczyłem. Ogólnie nieco się na tej grze zawiodłem. Doom jest rzetelny, ale w zadaniach razie nie innowacyjny. O! Koledzy solidny i niewymagający myślenia shooter. Moja ocena: 8+, przy czym ten plus jest za to, że na średnich detalach gra działa na moim komputerze (Athlon 2200XR, GB RAM, GeForce 4Ti) z prędkością 30 fps.

gdzie nasz bohater nosi piłę łańcuchową - nie chcę wiedzieć, jednak jej skuteczność sugeruje pewne miejsce). Jedyną nowością w tej dziedzinie w DOOM-ie jest... granat zapożyczony z Quake'a II.

Nie trzeba długo myśleć, by stwierdzić, że w tym standardowym arsenale brakuje kilku pozycji. Najbardziej dokliwie wydaje się to, że nie ma tu ulubienicy graczy w DOOM-a II - dubeltówki. Nie ma także żadnej broni typu "instant" - jak Rail Gun czy sniperki, choć pominięcie ich w DOOM-ie 3 jest zrozumiałe. To dlatego, że broń dopasowana jest tutaj do warunków - w ciasnych pomieszczeniach i krótkich korytarzach bazy UAC po prostu nie ma na nie miejsca. Nawet wykorzystanie wyrzutni rakiet i granatów niesie ze sobą ryzyko na zasadzie „kto wybuchem wojuje, od wybuchu ginie”. A wszystko to dlatego, że przeszczerzenie w DOOM-ie 3 są nadzwyczaj ograniczone - bardzo rzadko się zdarza sala, której nie ogarniasz w całości jednym spojrzeniem. Drugi powód, dla którego przez większość gry niezaplanowana jest krótkodystansowa strzelba, to fakt, że przeciwnicy mają nieładny zwyczaj pojawiać się tuż obok naszego Marine. Lubią np. wyskakiwać zza otwierających się drzwi czy - zgroza - spawnować za plecami.

Bestiariusz

Przeciwnicy w DOOM-ie 3 to wariacje na temat bestiariusza z poprzednich gier serii. W drodze tam i z powrotem towarzyszą nam zombie (zwykle i uzbrojone w broń palną - także karabiny maszynowe), miotające ognistymi kulami i tnące pazurami impy, rozrywające monstrualnymi szczękami pinky demony, klekoczące kośćmi revenanty i płomienne archviles, kozłokształtni rycerze piekieł i kroczące ciężko mancubusy. Miłym urozmaicheniem dla jednostek naziemnych są latające głowy - lost souls i „wiecznie uśmiechnięte pomidory” - cacodemony. Fakt zatrudnienia jednak starych gwiazd nie oznacza, że nie ma nowych talentów. Nowe w świecie DOOM-a są np. pająkopodobne trites i ticks, bluźniercze parodie dobrułowych cherubinków - cherubs, łatwe do pomylenia z impem zjawy - wraiths, dwugłowe maggots oraz czterech bosów.

Niestety, wszyscy przeciwnicy - z wyjątkiem zombi - po śmierci rozpadają się w pył, co wprawdzie sprawia odpowiednio niesamowite wrażenie (izwalnią grę z konieczności licze-

nia dodatkowych wielokątów), z drugiej jednak, nie pozwala się nacieszyć detalami ich modeli i pokrywającymi je teksturami.

Technologia

W ten też sposób bez wstrząsów przechodzimy do pierwszej z dwu najmocniejszych stron DOOM-a 3 - technologii, która umożliwiła mu zaistnienie na scenie dziejowej. Łączący renderer i algorytmy wiarygodnej fizyki obiektów engine stworzony został w całości od nowa przez guru programistycznego świata Johna Carmacka i jest, bez dwu zdań, jedną z najbardziej zaawansowanych technologii stworzonych na potrzeby gry komputerowej. To dzięki niej możliwe stało się zastosowanie w pełni dynamicznego, liczonego w czasie i rzeczywistym oświetlenia i cieniowania, to zaś z kolei pozwoliło na zaistnienie

Engine Doom 3 jest, bez dwu zdań, jedną z najbardziej zaawansowanych technologii stworzonych na potrzeby gry komputerowej

► Za pomocą plazmy zmieniamy wrogów w protoplazmę.

DOOM 3 okiem Elda

Rok temu mieliśmy Unreal'a II, w tym roku na klępkę sezonu zasługuje DOOM 3. Pomijam fakt, że ze składowych obietnic programiści id niezupełnie się wywiązali - i tak gra jest zwyczajnie słaba. Nie ma w niej nic, czego bym nie widział w AvP 2 czy Half-Life'ie. Dla mnie - to właśnie taki nieudany miks obu tych gier. Pewnie - nie można wymagać od każdego shootera, by był innowacyjny jak chociażby Far Cry, ale rasowe FPS należy robić z klasą. Tymczasem DOOM 3 jest StABSZY od naszego rodzimego Painkillera. Nie podoba mi się w nim w zasadzie wszystko. Fabuły na dobrą sprawę nie ma. Klimatu również. Bo jaki to klimat mogą budować malutkie pomieszczenia wypełnione groteskowymi potworami na skryptach? Al przeciwników jest zwyczajnie słabe. Gra jest liniowa - idziemy jak po sznurku od lokacji do lokacji, nie musimy wykazywać zdolności posiadania szóstego zmysłu, by wpaść na to, skąd wyskoczy kolejny brzydki koło.

DOOM 3 to (ponoć) nowa zabijająca technologia. Mnie co najwyżej pogłogotała. Zgoda, niektóre efekty są niezłe, ale jak ocenić pozytywnie silnik gry, skoro ona cała jest cholernie ciemna (dobry sposób na zamaskowanie słabości grafików), a do tego rozgrywa się w zamkniętych i niezbyt dużych pomieszczeniach. Gdzie ta przestrzeń, jaka powaliła nas w Far Cry'u. By się nie rozpisywać, wspomnę jedynie, że drażni mnie brak interakcji z otoczeniem oraz nijakie multi (tylko deathmatch, w dodatku dla małej liczby graczy). Pomiję dziesiątki innych drażniących duperele, które odrzucają mnie od DOOM 3... Moim zdaniem - należy się grze ocena 7/10.



68 Kości zostały rzucone...

Zdaniem CormaCa

Klimat ma Doom 3 faktycznie świetny. Osobiście nie posiadam stalowych nerwów i stany przedzawałowe podczas grania nie są mi obce. Grafika Tu uczucia mam mieszane. Ogólnie prezentuje się świetnie, gra cieni jest doskonała (choć wydaje mi się, że nie zawsze w 100% realistyczna), a efekty falowania rozgrzanego powietrza czy obrazu za szybą (refrakcja) są rewelacyjne. Jest jednak na idealnie kilka rys. Niektóre tekstury są po prostu obrzydliwe (niska rozdzielczość) – aż dziw, że trafiły do finalnego produktu. Zdarzało mi się również widywać „szwy” między teksturami. Kanciaste tły postaci też nie robią najlepszego wrażenia. Po Far Cry’u Doom nie ma już tak lekko. Dziwi niezniszczalność środowiska. Największą wadą jest jednak liniowość. Tym niemniej gra mi się w Doom 3 doskonale i mogę go wam z czystym sumieniem polecić, choć oceny wyższej niż 8/10 raczej bym nie wystawił.

„Przybyłem w pokoju” (no może w laboratorium)
- powrócisz w kawałkach! (Przetłumaczcie sobie
na angielski, będzie dowcipniej :)).

Niewielu developerów na świecie nie musi się przejmować osobą wydawcy id Software bez wątpienia należy do tych nielicznych. Zdolne samodzielnie finansować proces tworzenia DOOM-a 3 samo dyktowało sobie tempo prac nad tytułem (*when it's done*). Nie wahali się minąć ubiegłorocznej daty premiery (lato 2003) czy wydać gry ostatecznie w "wzyczajowo" wolnym sezonie wakacyjnym. Zresztą w tym przypadku wcale nie był on wolny - poruszenie wywołane pojawieniem się tego tworzonego ponad 4 lata tytułu nie ma sobie równych w historii gier. DOOM 3 przekroczył granice zwykłych gier - stał się zjawiskiem społecznym, fenomenem na skalę światową, o którym piszą w „Time” i mówią w BBC.

Koszt DOOM-a 3 to ok. 15-20 milionów dolarów. Sprzedaż miliona sztuk - gwarantowana, co w sytuacji, gdy cena pojedynczego egzemplarza gry wynosi 54,95 dolara, obiecuje całkiem przyzwoity zysk. Do tego doliczyć należy wpływ z licencji technologii firmom trzecim. Nie znamy ich ceny, jednak pamiętać należy, że licencja konkurencyjnego Unreal engine kosztuje milion dolarów. Mimo to id Software nie spoczęło na laurach. Po krótkich wakacjach id, tym razem pod wodzą Kennetha Scotta, rozpoczęło reprodukcję nowej gry.

Sam Carmack zaś zajął się już tworzeniem kolejnej technologii jutra, która stanie się bazą dla zupełnie nowego projektu id Software (marn nadzieję, że poznamy ją nieco szybciej niż w 2008...). Naturalnie zapowiedź, że nie będzie to sequel do żadnej z gier nie znaczy, że nie dane nam będzie poznać ciągów dalszych dawnych hitów. Wiadomo przecież, że Raven Software tworzy Quake'a IV, a niesprecyzowany brytyjski developer (stawiamy na zaprzyjaźnione z id Splash Damage) zajął się Return to Castle Wolfenstein 2. A czy będzie DOOM 4? Zapewne tak. Kiedy? Nie wiadomo.

Doom '95, dziewięć lat, a różnica...

Jak ci na imię skarbie-
eee. Tekla? Szeloha?

39%
HEALTH

faktu stałych oświetlonych powierzchni regularnie ciętych ramionami zawieszzonego gdzieś wyżej wentylatora. A właśnie efekty tego typu stanowią istotę DOOM-a 3! To mroczny świat poruszających się cieni, które zmuszeni jesteśmy zgłębiać. DOOM 3 to jedna z pierwszych gier, w których funkcje, takie jak shadows, specular lighting czy bump mapping są domyślnie włączone! A efekt heat haze - drżenia powietrza wokół źródeł ciepła (znany już choćby z Unreala II czy Splinter Cell: Pandory Tomorrow) należy do najlepszych, jakie dane nam będzie kiedykolwiek zobaczyć!

Rozmach graficzny ma naturalnie swoją cenę. Aby w pełni cieszyć się grą, wskazane jest posiadanie mocnego procesora (3 GHz), nowej karty (high end piątej generacji) i dużej ilości pamięci RAM (najlepiej 1 GB) - i rzeczywiście dla większości z nas premiera DOOM-a 3 stanowiła doskonały pretekst, by zmodernizować sprzęt. Na szczęście okazało się, że engine Johna Carmacka znakomicie

się skaluje - jest elastyczny do tego stopnia, że w DOOM-a da się grać na GeForce'ie 420 MX i procesorze 1,5 GHz, a nawet - po wyłączeniu specular lighting odpowiedzialnych m.in. za refleksy świetlne na obiektach - konfiguracji jeszcze słabszej. Co zaś ważniejsze - jakość grafiki w przypadku Low Quality i porzuconej - zdawałoby się na zawsze - rozdzielczości 640 x 480 jest wciąż zaskakująco dobra! Kompresja tekstur i map jest widoczna, jednak DOOM 3 wciąż wygląda lepiej niż większość shooterów sprzed roku w ramach ustawień maksymalnych. Dużą rolę odgrywa tu talent twórców poszczególnych poziomów, które - choć zwykle podobne do siebie - nieodmiennie budzą uznanie dla talentu grafików z id.

Rewitalizator?

DOOM 3 jest jednym z tytułów, które mają zrewitalizować rynek PC, kurcząc się w zastraszającym tempie (z 1,4 do 1 mld dolarów w zaledwie dwa lata!). Sam John Carmack twierdzi, *„miałem*

D3 w W98/ME

DOOM 3 to „aplikacja działająca wyłącznie w środowisku Windows 2K lub XP”. Nie jest to do końca prawda - mądrzy, acz niezbyt prawomysłni Rosjanie, odkryli, że niewiele trzeba, by zmusić DOOM-a 3 do współdziałania z 98SE. Może doczekamy oficjalnej łaty otwierającej dla DOOM-a 3 także tę platformy.

całkiem niezłe wyobrażenie o tym, czym będzie gra stworzona na bazie naszej technologii, jednak ona okazała się po prostu jeszcze lepsza”. I rzeczywiście takich cieni i tak plastycznych (bump-mapping) powierzchni dotąd w grach nie było. Z drugiej strony, engine DOOM-a 3 wyraźnie ustępuje CryEngine - technologii, która umożliwiła stworzenie nieograniczonych niemal otwartych przestrzeni w FarCry'u.

Niewiele też prawdy, jak się okazuje, było w obietnicach nieograniczonej interakcji z otoczeniem i „dynamicznej konstrukcji scenarii” umożliwiającej - np. - przebiecie się potwora przez ścianę. W rzeczywistości jest ona (interakcja) bardzo ograniczona, a większość obiektów niezniszczalna. Przypadłość to mocno irytująca, zwłaszcza gdy przypomnieć sobie choćby Devastation, w którym poruszyć i przynajmniej uszkodzić można było w zasadzie wszystko.

Jaśnie oświecony Imp.

Istnieje też kilka drobnych niespójności w samych założeniach gry. Pierwsza dotyczy latarki - broni, której nie sposób przytwierdzić na stałe do innej broni. Masz zatem do wyboru - widzieć, co cię zjada, bądź nie widzieć, w co strzelasz. Jestem świadom, że takie było założenie twórców. Z drugiej jednak strony - świat, w którym latarki nie można włożyć choćby pod pachę, staje się znacznie mniej wiarygodny. Podobnie jest z efektem postępu. Słusz z shotguna, który potrafi odepchnąć gracza, zupełnie nie jest w stanie zrobić tego samego potworowi.

John Carmack - genialny wizjoner

Już blisko 15 lat id Software pozostaje pionierem branży gier komputerowych. Z kolei modus operandi id Software od 15 lat pozostaje „wieczny nastolatek” - John Carmack. Określany mianem genialnego wizjonera i programistycznego guru Carmack jest człowiekiem, który dyktuje producentom sprzętu specyfikacje kolejnych generacji ich produktów!



Niezbyt sprawdził się także autorski system fizyki - ten sam, który na głowę bić miał zarówno Havoka, jak i Karmę. Część obiektów na wyraźnie błędnie zdefiniowane właściwości, przez co np. niepotrzebnie odbijają się jak piłka. Błędy dotyczą także animacji śmierci - widoczne zwłaszcza w przypadku nierozpuszczających się zombi. Bywa tak, jak w Thief: Deadly Shadows - w którym ciało potrafiło zastygnąć w pozie gimnastycznego mostka. Wspomniana zaś już dynamiczna konstrukcja scenarii, która na emeryturę odsłać miała rozwiązania z Red Faction, sprowadzona została do... realizacji zdarzeń skryptowych. Te, choć znakomicie wyreżyserowane, w połączeniu z całkowitym brakiem alternatywnych sposobów pokonywania kolejnych korytarzy i sal sprawiają, że single player DOOM-a 3 to gra na raz - i po tych 15-20 godzinach na poziomie Marine (stanowiący odpowiednik normal) niewiele się zmienia, nawet na otwierającym się po jednokrotnym ukończeniu gry (lub zamianie „0” na „1” w odpowiednim miejscu configa) Nightmare. Przez to zaś pozbawiony niespodzianek drugi raz mógłby służyć wyłącznie jako podręcznik inwencji artystów id Software - zwłaszcza ich wizji piekła.

Dźwięk w 5.1 rzędzi!

DOOM 3 - wyprawa do piekła i z powrotem - to opowieść mroczna i dusząca w dokładny taki sam sposób, w jaki dławią ciasne pomieszczenia i korytarze. Nigdy wcześniej nie zauważałem u siebie symptomów klaustrofobii. DOOM 3 sprawił, że jestem w stanie zrozumieć tych, którzy z tą fobią zmuszeni są żyć. Mimo to stwierdzenie, że to Carmack i dekoratorzy wnętrz z marsjańskiej bazy UAC są jedynymi ojcami sukcesu, byłoby sporym nadużyciem. DOOM 3 bowiem to w znacznej mierze... dźwięk. Ten jest po prostu



KONKURS

Do wygrania dwuosobowe zaproszenia na film **HELLBOY**:

90 w Warszawie
i 30 we Wrocławiu oraz gadzety filmowe.

Zaproszenia będą do wykorzystania na dowolnie wybrany seans w dniu 22 września w Warszawie w Mulikinie (Al. K.E.N. 60) lub w kinie Atlantic (ul. Chmielna 33) oraz we Wrocławiu w Kinie Helios (ul. Kazimierza Wielkiego 19/23)

Odpowiedz na pytanie:
Czy tytułowy bohater filmu miał swój komiksowy pierwowzór?
A. Tak!
B. Nie!
C. Eeee, nie rozumiem pytania? :)

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer **7164**

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.HL.WA.X, gdy chcesz skorzystać z zaproszenia w Warszawie
lub
CA.HL.WR.X we Wrocławiu.

X oznacza prawidłową odpowiedź na pytanie konkursowe.

Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT.
Regulamin konkursu
na www.cdaction.com.pl



Na odpowiedzi czekamy do 5 października.

DOOM 3 - i widzisz, i strzelasz!

Pomysł „albo widzisz, albo strzelasz” nie spodobał się graczom tak bardzo jak twórcom gry. Już pierwsze mody adresowały ten problem. Stąd właśnie DOOM 3 Flare Mod zmieniający granaty we flary oraz DOOM 3 Duct Tape Mod, pozwalający przytwierdzić latarkę np. do strzelby.
<http://staff.seriouszone.com/rodzila/doom3/>, <http://ducttape.glenmurphy.com/>

Pomidor!!! Pomidor!!!
Pomidor!!!

znakomity, zwłaszcza przy nagłośnieniu 5.1. Co przy tym zaskakujące, nie odpowiada zań żaden z wielkich muzyków kojarzonych tradycyjnie z id Software. Trent Reznor - twórca muzyki do Quake'a - jakiś czas temu został odsunięty od projektu.

Wiecej szczęścia miał Chris Vrenna - inny członek NINE INCH NAILS, kompozytor znakomitego soundtracku do American McGEE'S ALICE. Także jednak w jego przypadku nie można mówić o pełnym OST. Jego wkład w DOOM-a 3 to ostro brzmiący, acz - jak dla mnie - mocno sztampowy utwór tytułowy. Całe znakomite tło dźwiękowe przygotował Ed Lima oraz - efekty dźwiękowe - inżynier dźwięku Christian Antkow. Dzięki nim DOOM 3 jest pierwszą grą, w której jednemu wystrzałowi może towarzyszyć aż 10 różnych odgłosów rykoszetu od metalowej ściany!

Treść czy forma?

Treść DOOM-a 3 wyraźnie ustępuje miejsca jego formie - czyt. osiągnięciom technologicznym. Z drugiej jednak strony, to one właśnie współtworzą niepowtarzalny klimat gry. Ten zaś jest naprawdę wyjątkowy. Sugestywny i gęsty jak cienie, które go współtworzą - sączy się z ekranu i głośników i topi gracza w mglącym syropie grozy. Widziałem graczy, którzy wszystkie dotychczasowe interaktywne horrory przyjmowali z uśmiechem politowania. DOOM 3 zaś sprawiał, że nieświadomie kulili się w fotelu i podskakiwali w górę ze strachu.

Niestety nie udało się id, w moim przekonaniu, stworzyć atmosfery napięcia i grozy porównywalnej z tą z System Shock 2. DOOM 3 straszy tak jak stary poczytywy DOOM, nagle rzucając w ekran monitora okrwawione szczątki lub wystrzelując impa przyczajonego za otwierającymi się drzwiami. Tego typu „niespodzianki” zaś szybko stają się przewidywalne i w efekcie miast straszyć - irytują. Niezbyt też sprawdza się AI. Rozumiem - stwór powinien być stworem. Nie musi - a nawet nie powinien - mieć dyplomu West Point czy Mensy. Niemniej trudno nie odnieść

wrażenia, że całe AI zawiera się w klasycznych polach aktywacji, a aktywny przeciwnik zawsze będzie wiedzieć, gdzie jest gracz. Li czyłem na taniec śmierci wokół obiektów. Okazało się, że zwykle wystarcza wycofanie się za drzwi i odczekanie tych 2 sekund, po których przeciwnik sam wejdzie przed łufę...

Do piekła, do nieba?

Czy rzeczywiście zatem, jak utrzymuje John Carmack, DOOM 3 jest najlepszą grą, jaka powstała w id Software? Czy rzeczywiście przewyższa ona nasze oczekiwania? Nie oszukujmy się, DOOM 3 nie był w stanie sprostać zbiorowemu marzeniu milionów graczy łowiących najmniejsze powiązane z nim drobiny w zamulonej sadzawce Internetu. Mimo to - w moim przekonaniu - efekt finalny jest niewiele słabszy niż ten pierwotnie zamierzony. DOOM 3, przy wszystkich jego brakach, to wciąż znakomity shooter z wyjątkowym klimatem. Jednocześnie jednak to shooter starej szkoły - gra typu run'n'gun - w zasadzie wymagająca od gracza wyłącznie celnego oka i pewnej ręki na myszce. To zaś oznacza, że DOOM 3 raczej nie stanie się kolejnym kamieniem milowym gier komputerowych, a rok 2004 zapisze się w annałach komputerowej rozrywki jako rok FarCry'a... [CDA]



KONKURS!

Do wygrania 1 egz. Doom 3 PC PL + kultowa koszulka!

Odpowiedz na pytanie:

Firma id stworzyła - poza Doomem - gry:

- A. Quake i RTCW
- B. Quake i Wolfenstein 3D
- C. Quake i Unreal

A prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer **7164**

Odpowiedz wpisz według schematu: **CA.DO.X**, gdzie X oznacza wybraną odpowiedź.
Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT.

Poczuj MOC XTREMALNYCH doznań!

Xpand

rally



"(...)Gra wygląda wręcz oszałamiająco. Wspaniałe wymodelowane trasy gęsto obsadzone bujną roślinnością wiją się przez różne okolice. Piękny światłocień, kurz wzbijany kołami i trawa falująca od uderzeń powietrza wyglądają na powtórkach niczym w relacji telewizyjnej(...)"

Komputer Świat Gry

- Zmiany pogody i pór dnia wraz z nowym, globalnym modelem oświetlenia i dynamicznymi dniami tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu;
- Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym systemem uszkodzeń oraz symulacją obrażeń kierowcy;
- Po raz pierwszy w pełni dynamiczne i interaktywne otoczenie tras dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością;
- Rozbudowany tryb kariery z ponad 70 wyścigami w 5 zróżnicowanych krajobrazowo lokacjach w połączeniu z 800 częściami do tuningu samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki;

„(...)Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal (...)jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!

CD-Action

- Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in.: Rajdy, Rally Cross, Free Style;
- Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach gry: Arcade i Simulation;
- Intuicyjny edytor pozwalający łatwo tworzyć własne trasy;
- Wymagający komputerowi przeciwnicy posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu;
- Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu; Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skali trudności;
- Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy;

od 24go września w sprzedaży



EGM | MOŻE NIE KRYSZTAŁ, ALE TEŻ NIE FAJANS

CRYSTAL KEY 2

Znakomity polski dyrygent i znawca muzyki Grzegorz Fitelberg powiedział kiedyś o muzyce Wagnera, że jest jak ciężki wóz, który z mozołem wiezie słuchacza w coraz wyższe rejony Olimpu. To samo można by powiedzieć o grach z serii Crystal Key. Tyle tylko, że te chyba na Olimp nikogo nie zawiodą...

zaciąć – choć w jednym miejscu możesz zabnąć w ślepią uliczkę. Intryga gry nie ma też za wiele wspólnego z pierwszą jej częścią i w zasadzie możesz grać, na nic się nie oglądając.

Witamy na Evany

Więc tak, zaczynasz ni z gruchy, ni z pietruchy na planecie zwanej Evany. No cóż, niektórzy powiadają, że nomen omen znaczenie nazwy planety jest równie mętne jak treść gry. Planeta jest osobliwie pusta i jałowa jak serce bankiera. Będziesz animował niejakiemu Calla – jednego z niewielu ocalałych mieszkańców. (Nie bardzo wiadomo, jaka to też klęska poraziła planetę.) I oto przed Callem otwiera się portal, z którego wychodzi jakaś dziewczyna żądająca odeń natychmiastowej pomocy, jakiej oczekuje cała (inna!) planeta. Zaraz potem z portalu wyłaniają się jacyś dwaj niemilcy, którzy zabierają dziewczynę ze sobą. Od tej pory gra jest twoja.

Włóż portale - i w drogę!

Call natychmiast i bez namysłu wkracza w portal. Jest to mniej więcej tak prawdopodobne psychologicznie jak wyrażenie zgody na znaczne obniżenie stóp procentowych przez obecnego prezesa NBP, ale nie czepiajmy się szczegółów. Poprzez portal Call trafia na sąsiednią (?) planetę, na której niedawno toczyła się wojna. Godzi się jednak zaznaczyć, że jej ślady są prawie niewidoczne wśród gigantycznych rozrośniętych drzew. Co prawda, wszędzie można się natknąć na niedwuznaczne wskazówki, że zło czai się za rogiem. Przed Callem staje nie lada zadanie, w którym pomogą mu przypadkowo spotykani mieszkańcy planety (okaże się zresztą, że sami by sobie mogli pomóc, gdyby wykazali więcej chęci do wzajemnej współpracy).

Gra nie prowadzi cię do ponurych i opuszczonych miejsc, jak to było w pierwszej części. Przeciwnie,

koncepcji, ale z drugiej strony – nasuwa się myśl „czy oni nie spostrzegli, że tempora mutantur?”. Ale spróbujmy zaspokoić ciekawość czytelników, którzy chcieliby się dowiedzieć, o czym, u licha ciężkiego, jest ta gra?

Mówiąc *corto y derejo* (krótko i celnie, jak atakują matadorzy), jest to oparta na węzłach (czyli oddzielnych lokacjach, do których jesteś automatycznie przenoszony) gra FPP. Program zapewnia ci dość płynne przejście pomiędzy nimi, da ci też nieograniczoną ilość miejsca na zapis gry. Nie masz w niej żadnych skomplikowanych labiryntów, nie ma też ulubionych przez twórców gier fabularnych zagadek, w ramach których trzeba ci będzie przesuwać rozmaite płytki, aż ułożą się w coś konkretnego. Większość trudności pokonujesz za pomocą

Kra Crystal Key pojawiła się u nas przed czterema laty jako produkt firmy Dreamcatcher Interactive. Wzbudziła wtedy u mnie mieszane uczucia. Oto do Ziemi dociera sygnał z gwiazd. Jest to ostrzeżenie, że jakiś Ozgar został pokonany, ale nie do końca. Coś tam tonie... i wszyscy natychmiast mają porzucić kolonie, wrócić do Arkonii. Ki diabeł?

Przydługie, acz konieczne wprowadzenie

Szybko się okazuje, że sprawa, która Ziemią niby nie dotyczyła, była dla nich gardłową. Po kilku dniach na niebie pojawił się ogromny statek gwiazdowy. Z niego błyskawicznie zaczęto rozsyłać satelity, które zeszyły na orbitę równikową. Natychmiast też zaczęły się fatalne zmiany klimatyczne. Ku brzegom, wstrząsanym ruchami tektonicznymi, pomknęły ogromne fale pływowe. Ludzkość ogarnęła panika. W tym momencie do akcji wkraczałeś ty. Wcieliłeś się w rolę pilota eksperymentalnego statku podziestu zennego (?), który budowano w bazie nieopodal bieguna południowego. Naukowcy szybko zlokalizowali źródło sygnału Arkonii i wysłali cię w nieznane, byś zobaczył, jakie siły kryją się w miejscu jego wysłania. Nie będę nikogo trzymał w niepewności – oczywiście udało ci się pokonać wstrętnego Ogara! Fabuła gry była skomplikowana, ale do jej największych wad należało to, że zagadki, przed jakimi stawał gracz, nie były do końca trudnych – a ich rozwiązanie, aczkolwiek logiczne, było zwykle tak trudne do odnalezienia, że niemal niemożliwe. Tę samą wadę ma kontynuacja Crystal Key.

Zawężlona gierka

Gra wygląda dokładnie tak samo jak jej część pierwsza. To tak, jakby tych czterech lat, które dzielą ukazanie się obu gier, w ogóle nie było. Z jednej strony, można się wzruszyć wiernością pierwotnej



przedmiotów znajdujących się w twoim Inventory. Nie możesz w tej grze zginąć, nawet gdybyś miał silne skłonności samobójcze. Trudno się w niej

lokacje pełne światła i barw są tak ładne, że w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Może tylko... powiedzmy, są sterylne tak, jakby głównym zaje-

ciem mieszkańców było sprzątanie, a zostawienie gdziekolwiek papierka czy opakowania po chipsach stanowi zbrodnię główną, karaną kaźnią na miejscu (po której to wszystko się naturalnie natychmiast porządkuje). Odwiedzisz tu bujne ogrody pełne

Charakterystyczne rozmycie grafiki w tle nie dodaje grze uroku.



maszynerii. Głosy aktorów podano czysto i wyraźnie – co prawda, jest też opcja wyświetlania dialogów, a ich treść Call zapisuje w podręcznym memiutorku. Szczególnie przyjemnie i mile dla ucha brzmią ptasie tryle w „pastoralnej” części planety – pogwizdywania i śpiewy pierzastych Carrerasów są bardzo efektowną odmianą dla ucha zmęczonego rykami potworów znanych z wielu innych komputerowych gier. Polecam tę produkcję osobnikom mającym w domu starsze panie za ścianą – niewiele gier może dzięki dobrej oprawie dźwiękowej zyskać równą ich przychylność jak ta.

Ale co dalej?

Wszystkie te zalety jednak po pewnym czasie zaczynają blaknąć – i stajesz przed tym samym problemem, z jakim miałeś do czynienia w wplewszej części gry – nie bardzo wiesz, co robić dalej. Problemy niezbyt się łączą ze sobą logicznie – po ich rozwiązaniu stwierdzasz, że owszem, coś w tym było, ale wcześniej nijk nie mogłeś zajrzeć. Nie jest to rzecz, za którą można by twórców gry chwalić. W końcu dochodzi do tego, że jednak musisz się odwołać do Świętej Księgi Amatorów Przygódówek/Adventurówek (wskróćcie: ŚKAPA, ci starsi gracze mogą poufale mówić „nasza skapa”) i przykazania brzmiącego „gdy o cna zgłupiejesz, próbuj wszystkiego na wszystkim w padziei, że twórcy gry są głupsii od ciebie”. Na domiar wszystkiego niektóre potrzebne ci do uporania się z problemami przedmioty gra „dostarczają” jakby dopiero wtedy, gdy pojawi się potrzeba ich użycia – co niby jest logiczne, ale zmusza cię do wielokrotnych odwiedzin w miejscach, które już spenetrzowałeś. Ale... upartym miłośnikom przygódówek mogę rzec, że gra ma przynajmniej trzy bardzo satysfakcjonujące zagadki, których rozwiązanie napęli cię słuszną dumą z własnego poziomu IQ.

Kryształ czy fajans?

W sumie gra zrobiona poprawnie i starannie, nie bez sporej pomysłowości. Całość jest może nieco sterylna, ale niezła. Nie będę jej polecał wszystkim, ale prawdziwi miłośnicy przygódówek nie powinni się na niej zawieść! **[CDA]**



kwiatów, owoców i winorośli. Na planecie jest równie dużo (starannie uprzątniętych) jakichś metalowych struktur; porzuconych i dostojnie pokrywających się rdzą, jest też ogromny port kosmiczny, częściowo zalany wodą i zniszczony wskutek działań wojennych. Gwoli ścisłości można by się przyczepić do pewnego „rozmycia” konturów widzianych przedmiotów – jest trochę tak, jakby bohater zapominał na rodzinnej planecie okularów. Bardzo dobre są natomiast scenki-przerywki (a kilka z nich zrobiło na mnie spore wrażenie! osobliwie podmorska podróż dziwaczynym statkiem) – coś podobnego (choć w gorszym wykonaniu) widziałem niedawno w grze Tajemnica Nautilusa.

Akcję w grze oglądasz oczami bohaterem – zwiedzasz rozmaite lokacje, możesz porozmawiać z kilkoma napotkanymi osobami – nie ma ich zbyt wielu – i zedkuję się z kilkoma zagadkami. Dialogi nie są zbyt długie, ale dobrze radzę zapamiętywać ich treść – niemal wszystko, czego się dowiesz, będzie miało kluczowe znaczenie dla rozwoju akcji. W ogóle nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że gdyby mieszkańcy planety zamiast załamywać różnopalczaste łapy, wzięli się do roboty, samii mogli by się uporać z problemem – wszystkie elementy mieli w zasięgu tychże łap.

Lamigłowniki

Zagadki niestety są dość „lamigłowne”. Nie to, by były osobliwie skomplikowane, ale wymagają bardzo szeroko pojętej – i to sporej – zdolności kojarzenia. Do ich rozwiązania trzeba też będzie sporo wędrować pomiędzy lokacjami – większość przedmiotów nie znajdujesz na miejscu, tylko zupełnie gdzieś indziej. Jeżeli jeszcze uwzględnić fakt, że podróż odbywasz rozmaitymi środkami transportu – windami, podwodnymi stateczkami, za pomocą odrzutowego plecaka czy poprzez międzyprzestrzenie portale, okaże się, że dla ukończenia gry będziesz się musiał odwołać do całej własnej pomysłowości, a przy okazji natłusisz się do imentu. Co prawda, wszystko to po pewnym czasie zaczyna nieco nużyć...

Nadstaw ucho

Bardzo dobra jest natomiast oprawa dźwiękowa. I nie jest to sztuka dla sztuki: przynajmniej jedna zagadka będzie od ciebie wymagać niezgorszego słuchu. Ilustracja muzyczna jest ciekawa – abstrakcyjna, ale niezła się stapiająca z szumem wiatru, pliskiem wody czy niskimi pomrukami pracujących



Z okazji 40 rocznicy powstania firmy GP Batteries ogłaszamy konkurs, w którym do wygrania są PowerBanki - zaawansowane technologicznie, bezpieczne dla środowiska i niezwykle wygodne w użytkowaniu ładowarki:



wygodna (zintegrowana z wtyczką), wysokiej jakości, posiadająca funkcję podtrzymywania ładowania



niewielkich rozmiarów, idealna w podróży - szybka ładowarka do ogólnowartościowego użytku



najszybsza ładowarka dostępna na rynku europejskim

Dodatkową nagrodę stanowią produkty GP: akumulatory 2300 AA i 850 AAA, baterie Ultra w różnych rozmiarach oraz firmowe koszulki, kurtki zimowe, kubki i piórniki.

Odpowiedz na pytanie:

Zaletą PowerBanku Travel w podróży jest:

- A Funkcja ładowania z gniazda zapalniczkowego samochodowej
- B Funkcja głosowego informowania o zakończeniu ładowania

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer **7164!**
Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.GPX**, gdzie **X** oznacza wybraną przez ciebie odpowiedź.

Podpowiedzi do pytań konkursowych szukaj na stronie www.powerbank.pl

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 z VAT

■ PRODUCENT: MAXIS
 ■ DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
 ■ CENA: 159 ZŁ
 ■ HTTP://THESIMS2.EA.COM

■ WIN 98/ME/00/XP
 ■ PROCESOR: PIII 800 MHz
 ■ RAM: 256 MB
 ■ GRAFIKA: RAM: 32 MB

Hobby Wila
 Wrighta, tworzy gry,
 jest kolekcjonownikiem ele-
 mentów konstrukcyjnych ko-
 radzieckich pojazdów ko-
 smicznych (programy Sojuz,
 Mir itd.).

HUT SĘDZIMIR | ŻYĆ, NIE UMIERAĆ!

The Sims 2



Dzieci są do kitu. On i ona kochali się bardzo, spędzali cały czas razem, wreszcie zdecydowali się na małego, słodkiego bobaska. Ale kiedy mały przyszedł na świat, zaczął się koszmar. Szkrab płakał, domagał się butelki, świeżych pieluszek i nieustającej uwagi...

Ona zwolniła się z pracy, on nie dosypiał, wychodził z domu brudny, głodny i wściekły. Nie mieli dla siebie czasu, ledwo starczało go na opiekę nad małym. Przestali ze sobą rozmawiać i wydawało się, że nie już nie uratuje ich związku. Na szczęście każdy koszmar się kończy. Cztery dni po urodzinach malucha zamienił się w mądrego kikutka. Słoneczko znów zaświeciło nad Pleasantville.

ze są to najbardziej wartościowe dzieła polskiej kultury. Tak samo fakt, że oryginalne Simsy znalazły 10 milionów nabywców nie oznacza, iż jest to najlepsza gra, jaka kiedykolwiek gościła na naszych monitorach. Trudno jednak zarzucać twórcom tej „symulacji ludzi”, by sztucznie nakręcali popularność własnego sztanowego produktu. W The Sims nie było ani przemocy, ani erotycznych aluzji i niedomówień, ani branżowego skandalu czy hakerskiej afery poprzedzającej premierę gry. Było natomiast coś, co większości z nas wydaje się tak nudne, że określamy to smutnym

Forrest Gump mówił, że życie jest jak pudełko czekoladek - nigdy nie wiesz, co ci się dostanie. The Sims 2 to symulacja takiego właśnie życia.

Zdziwiony? Nie wątpliwe. W magazynie, w którym pisze się zazwyczaj o kosmicznych inwazjach, rozpędzonych do przesadnych prędkości bolidach i polskich wojskach podstępnie wdzierających się na terytorium III Rzeszy (spoko, spoko, to dowcip dla wtajemniczonych), nie spodziewałeś się pewnie historii rodem z telenoweli. A jednak - oto powraca The Sims, najlepiej sprzedająca się gra w historii komputerowej rozrywki, maszyna do robienia pieniędzy i kura znosząca złote jajka. Premiera The Sims 2 to wydarzenie równie dużej rangi jak pojawienie się na półkach sklepowych Doom 3. Śmiejesz się? Porównamy wyniki sprzedaży obu gier za rok czy dwa. Ten się śmieje, kto się śmieje ostatni, pamiętaj!

Ech, życie, życie...

Oczywiście to, że płyty Michała Wiśniewskiego i jego zespołu sprzedają się najlepiej nie oznacza wcale,

W parku możesz spotkać nowe simy. Hihhi, cześć maleńka!



Oto moje sąsiedztwo

W oryginalnych The Sims wszystkie rodziny mieszkają w jednej okolicy. W The Sims 2 są aż trzy takie sąsiedztwa – Pleasantville, Strangeville i Veronaville. Każde z nich ma kilkanaście domków, kilka miejsc publicznych (galerie handlowe, parki), własną historię oraz kilka gotowych rodzin, mocno z tą historią związanych i połączonych ze sobą złożonymi relacjami. Pleasantville to miasteczko z pierwszych The Sims, z rodzinami Gothów i Newbie – najwyklesze, najbardziej „amerykańskie”. Veronaville to sąsiedztwo pełne domostw w stylu Tudorów, zamieszkałe przez rodziny nawiązujące do dzieł Shakespear, szczególnie „Romeo i Julia”. Strangeville to okolica przeniesiona z filmu s.f. z lat 50. Panowie z brzuszkami organizują tu grille, ale w pobliżu znajduje się miejsce katastrofy UFO, a niektórzy członkowie społeczności są dziwnie zieloni. Jeśli nie odpowiada o żadne z tych miejsc, możesz stworzyć własne, korzystając z narzędzi dostępnych w innej grze Maxis, Sim City 4.

przymiotnikiem „szare”. Życie. Tyle tylko, że to właśnie życie, w jego wirtualnej wersji, okazało się tematem fascynującym i wciągającym – na tyle nośnym, by podstawowa wersja gry została na przestrzeni czterech lat uzupełniona aż o siedem dodatków.

The Sims pozwalało graczom spełnić ukryte marzenia i aspiracje, stworzyć alternatywną wersję egzystencji – poznać wspaniałego partnera, zrobić niesamowitą karierę lub też... np. zamknąć nie lubianego sąsiada w domu bez toalety. Najlepsze zaś było to, że mimo ograniczeń wynikających z limitu mocy obliczeniowej domowych komputerów, granic dobrego smaku i poczucia przyzwoitości – symulacja codziennego życia jest w The Sims wierna rzeczywistości, stanowi spójny i zamknięty model. Każdy model można jednak poprawić. I taki właśnie cel wyznaczili sobie członkowie zespołu The Sims 2.

Niby to samo...

Udało się. Nie będę owijał w bawełnę i trzymał was w niepewności do końca recenzji. The Sims 2 to wszystko to, czym były oryginalne The Sims plus dużo, dużo więcej. Być może za mało, by wszyscy ci, którzy omijali dotąd oryginalną grę szerokim łukiem, nagle zapragnęli stworzyć wirtualną rodzinę i przeprowadzić ją przez kręte meandry życia, ale każdy z graczy choć odrobnie zainteresowany gatunkiem „simów” powinien być tą produkcją tak zachwycony jak maniacy FPS-ów grą Far Cry a fanatycy prędkości TOCA 2. Zabawa z The Sims 2 opiera się na zasadach, jakie można pojąć i opanować w kilkanaście minut, jednocześnie tworząc one symulację na tyle głęboką, że liczba możliwych sytuacji do „przeżycia” i problemów do rozwiązania wydaje się nieskończona.

Na pierwszy rzut oka, The Sims 2 to The Sims z nowym silnikiem graficznym. Po rozpoczęciu gry wybieramy jedną z przygotowanych,

sów rozciągnięty jest na określoną liczbę simodni, które przy normalnym upływie czasu, bez pauzowania czy przyspieszania biegu wydarzeń, trwają mniej

więcej po pół godziny. Niemowlakiem Sim jest przez dni cztery, dzieckiem przez osiem, nastolatkiem przez szesnaście, dorosłym przez trzydzieści, a dziadkiem przez liczbę dni bliżej nieokreśloną, bowiem zależną od wcześniejszego trybu życia i innych okoliczności. Podane przeze mnie długości poszczególnych okresów są umowne – ale można przyjąć, że podczas normalnej rozgrywki każdy z simów żyje około 30 godzin. Potem zamienia się w zgrąbną urnę, którą gracz stawia na kredensie w kuchni, by bliscy zmarłego mogli się przed nią zbierać i głośno rozpząść.

Tak jak w rzeczywistości, również w The Sims każdy z etapów życia wiąże się z innymi problemami, wyzwaniem i... właśnie oczekiwaniami.

Według pierwszych szacunków koncernu EA planowano, że The Sims sprzeda się w nakładzie... 158 tysięcy egzemplarzy. Gruuuba pomyłka...

przykładowych rodzin lub też tworzymy własną komórkę społeczną – może ona nawet być jednoosobowa – i meldujemy ją w wybranym domku. Tak zaczyna się proza życia. Simy mają własne potrzeby – muszą jeść, dbać o higienę oraz sprawność fizyczną i intelektualną, pragną kontaktów towarzyskich, zabawy i chcą spędzać czas w środowisku, jakie jest dla nich przyjazne i atrakcyjne. No i oczywiście korzystać z toalety, by nie zostawiać na dywanie kłopotliwych i wstydlivych plam. Muszą chodzić do pracy, zarabiać pieniądze na bieżące wydatki i większe zakupy, dbać o towarzyskie kontakty i układy, wykonywać wszystkie te czasochłonne czynności, które składają się na ludzką egzystencję. Wszystko to jest również częścią The Sims 2, o ile jednak w podstawowej wersji stanowiło to esencję zabawy, tak teraz rozgrywka została wzbogacona o nowe mechanizmy – i to właśnie na nich gra koncentruje się przede wszystkim. Dwa najważniejsze spośród tych mechanizmów to zmieniający się wiek komputerowych ludzików oraz system ambicji i obaw, będący odzwierciedleniem ich oczekiwań od życia.

...a jednak dużo więcej

Nowe Simy to Simy w różnym wieku. Simozycie podzielono tu na pięć okresów, w których sim jest kolejno niemowlakiem, dzieckiem, nastolatkiem, dorosłym, dziadkiem. Każdy z tych okre-

► Oto Social Bunny, wymaginowany towarzysz samotnych simów.

► Kochanie, czy masz gumki?

► Energizer w kilka chwil zaspokojuje wszystkie twoje potrzeby.



The Sims 2 po polsku

W ramach promocji The Sims 2 w większości krajów, w których będzie ona wydana, gra zostanie wzbogacona o wirtualną wersję jednej z najsłynniejszych osób. W Polsce będzie nią rockowa wokalistka Agnieszka Chylińska. Dlaczego? Chylińska jest na tyle wielką fanką The Sims, że podczas konferencji prasowej z jej udziałem zapowiedziała, że „gracze będą mogli zrobić z moją postacią wszystko, nawet pukać od tyłu” (sic!). O tej i wielu innych barwnych wypowiedziach panny Chylińskiej przeczytacie już wkrótce przy okazji recenzji polonizacji gry.



mi. Poza systemem potrzeb (znanym z oryginalnych The Sims, warunkującym konieczność uczęszczania do toalety, napełniania żołądka, spania itd.) każdy z simów znajduje się teraz pod wpływem systemu ambicji i obaw (nowości w grze).

To samo, co w The Sims plus dużo, dużo więcej.

nia będzie miała twoja postać. Po ich spełnieniu zbierasz punkty aspiracji, które są miernikiem tego, jak idzie simowi realizowanie tych ambicji – możesz też za nie kupować specjalne, unikatowe przedmioty ułatwiające grę.

Trzeba być ambitnym, chłopcze!

Chociaż zasadniczo system ambicji i obaw można podczas gry zignorować, jest to na tyle ważny dodatek do The Sims 2, że naprawdę nie warto tego robić. Tymczasowe ambicje lub obawy zmieniają się jak w kalejdoskopie każdego dnia. Ponadto po spełnieniu którejś z aspiracji, na jej miejsce pojawia się nowa. Ambicje i obawy są bardzo różne (zawsze jednak związane z początkowym wyborem) – od drobnych, takich jak potrzeba porozmawiania z synem lub poflirtowania z żoną, przez nieco bardziej poważne, jak chęć uzyskania promocji w pracy czy kupienia nowego zestawu TV, aż po te największe, czyli wejście w związek małżeński, doprowadzenie do przyścia na świat potomka itd. Obawy są również małe i duże, i zaczynają się na strachu przed ujrzeniem karalucha czy obawą, że zorganizowana impreza zostanie uznana przez gości za nudną, a kończą na śmierci bliskiej osoby. Po prostu życie.

Jeśli spełniasz wszystkie życiowe oczekiwania swojego sima i oszczędzasz mu rozczarowań, suma punktów aspiracji kumuluje się i sim czuje, że prowadzi wyjątkowe życie. W takim mo-

wykonuje obowiązki. Status platynowy to coś, do czego dążysz, a kiedy już to osiągniesz, chcesz to jak najdłużej utrzymać.

To jednak nie jedyny powód, dla którego ambicje i obawy są dla rozgrywki tak ważne. Dzięki temu systemowi The Sims 2 zyskuje coś, czego brakowało grze wcześniej – jasno określone cele. To już nie granie dla grania, a zestaw zadań, do realizacji których dążysz podczas rozgrywki. Ponieważ te chwilowe życiowe oczekiwania są, przynajmniej w większości, zadaniami drobnymi i osiągalnymi w kilka-kilkanaście minut gry, a na dodatek często się zmieniają, cały czas myślisz, „dobrze, dobrze, już kończę, tylko jeszcze pogram z córką na konsoli”, „do wyjścia z domu mam jeszcze 15 minut, zdążę jeszcze poplirtować z Jenny”, „jest już późno, ale jeszcze nauczę synka chodzić, to tylko kilka kliknięć”. To ten sam mechanizm, który tak świetnie sprawdzał się w Diablo – zapewnić graczom szereg drobnych satysfakcji (tam wejście na kolejny poziom, wypróbowanie nowej broni, tutaj kupienie lodówki czy poderwanie dziewczyny), które osiągnąć można szybko, ale właśnie przez to przykuwają one do monitora na długi czas. Nie w każdej grze można z tej reguły skorzystać, ale właśnie w przypadku The Sims 2 jest ona jak najbardziej trafiona.

Hej, mała, co powiesz na WooHoo?

To kolejna z nowych cech charakteryzujących The Sims 2 – dużo odważniejsze podejście do tematu miłości i seksu. Simy mogą czuć do siebie pociąg fizyczny, uprawiać seks, czuć się oszukane, jeśli będą świadkiem zdrady lub też ktoś z bliskich im o niej powie. Mogą także próbować spłodzić dziecko. Chociaż samo zbliżenie fizyczne – noszące w grze pasującą do simojęzyka nazwę WooHoo – jest wciąż ukryte przed wzrokiem gracza i wszystko dzieje się pod kolderką, to temperament, z jakim porusza się ta cenzurująca akt miłosny kolderka, jest czymś niezwykle w grze wydawanej przez

Zabaw się w naturę

Kiedy tworzysz własnego sima, masz niemal nieograniczone możliwości wpłynięcia na jego wygląd. Podczas procesu kreacji postaci ustalasz nie tylko parametry, takie jak fryzura czy kolor skóry, ale możesz nawet określić, jak wydęte mają być jej policzki, jak wysoko mają być osadzone oczy i jak szeroka ma być jego (no bo przecież nie jej) brodka. Przy dużej cierpliwości można stworzyć np. wszystkich członków naszej redakcji. Może któryś z czytelników podejmie się tego zadania?



mentie osiąga status platynowy, w którym to drobne życiowe trudności, takie jak np. lekki głód zupełnie mu nie przeszkadzają i nie wpływają na samopoczucie. A jak pamiętają wszyscy ci, którzy grali w pierwsze The Sims, zadowolony sim lepiej pracuje, szybciej się uczy, sprawniej-

niej zechętniejszego z grzecznych dystrybutorów gier. Decydenci z EA Games zdali sobie – widać – sprawę, że w The Sims grają głównie dorośli, doskonale zdający sobie sprawę z tego, co można robić w łóżku, więc ten temat potraktowano z dużo większą swobodą.

Kolejnym nowym elementem simów jest nie tylko możliwość „stworzenia potomka”, ale też

» To co, chlejemy?

Jak to działa? Kiedy przechodzimy z wieku dziecięcego do nastoletniego, wybieramy, jaki obszar życia będzie dla naszego komputerowego człowieka najważniejszy. Co jest do wyboru? Popularność, bogactwo, wiedza, rodzina lub romans. Ten główny nadrzędny wybór decyduje o tym, jakie tymczasowe, bieżące ambicje lub oczekiwa-

» Kiedy w domu jest maluch, trudno utrzymać porządek...

» Codzienna rutyna... Wbiew pozorom w The Sims 2 to bawi.



» A tili, bobasku!



przekazania mu części cech rodziców. Mały szkrab, jeśli uda się go powołać do życia dzięki rozlicznym sesjom WooHoo (w tym kilku w jacuzzi), łączy cechy osobowe i fizyczne rodziców. Dzięki bardzo rozbudowanemu systemowi parametrów opisujących wygląd simów maluchy są naprawdę podobne do mamy i papy. Na pierwszy rzut oka widać, że to członkowie tej samej rodziny, a ponieważ gra nie ogranicza liczby pokoleń, jakie możesz przeprowadzić przez życie, nic nie stoi na przeszkodzie, byś przyglądał się tym zmianom na przestrzeni wielu, wielu generacji. W ten sposób Vvright i spółka starają się zadośćuczynić graczom za śmiertelność ich ulubieńców, a jednocześnie pokazują, że tak naprawdę najważniejszym i ostatecznym celem naszej ludzkiej egzystencji jest właśnie przekazywanie genów. Poważny temat jak na grę komputerową, a jednocześnie sprzedany lekko i z humorem.

Nie zgrzytaj zębami

Humor to zresztą jeden z atrybutów, który od początku określał serię The Sims, szczególnie wyraźny stał się w późniejszych dodatkach, takich jak Abrakadabra czy Gwiazda. Późniejsze dodatki do The Sims odeszły też od ścisłego trzymania się rzeczywistości i wprowadziły do zabawy elementy nadnaturalne, takie jak obecność duchów czy magia. W The Sims 2 spora dawka humoru i ta nadnaturalność są obecne już od samego początku. Jedną z okolic, w których możesz osiedlić się z rodziną, znajduje się w pobliżu miejsca katastrofy UFO, stąd niektórzy jej mieszkańcy są zieloni, inna jest zabawna wariacja na temat podzielonej waśni dwóch rodzin z „Romea i Julii” Shakespeara. W grze pojawiają się też upiory, zwirowany psycholog rodzinny oferujący natychmiastową poprawę humoru oraz... wyimaginowany przyjaciel-królik, dzięki któremu osoby samotne mogą załatwić swoje towarzyskie potrzeby (czyżby ktoś oglądał film „Donnie Darko”?).

Nietypowe są również przedmioty, jakie możesz kupić za punkty aspiracji, np. energizer, czyli urządzenie potrafiące zaspokoić równocześnie wszystkie twoje potrzeby, czy Money Tree, czyli drzewko z banknotami. To dodatki opcjonalne, więc jeśli ktoś chce, pomija je i prowadzi w The Sims 2 bardzo rzeczywiste, poważne życie. Ta odrobina humoru i magii to jednak coś, co z chęcią zobaczyłbym wokół siebie na co dzień, a jednocześnie element, który wzbogaca grę.

Poza tym uśmiechem i ogólnym „zachwytem nad” muszę jednak The Sims 2 wytknąć kilka usterek. Po pierwsze – a to wada tym większa, że irytuje fanów serii od czasów oryginalnych The Sims – trudności ludzików ze znajdowaniem ścieżek. Potrafią się one nawzajem blokować – kłopot sprawia im choćby obejście stołu w drodze do krzesła, a przy tym szybko wpadają w takich sytuacjach w złość i zapominają o czynnościach, jakie im wskazałeś.

Po drugie – simy są teraz mądrzejsze, dbają o najbardziej podstawowe potrzeby, ale to zbyt mało, by mogły samodzielnie przeżyć. Pięcioosobowa rodzina pozostawiona sama sobie na godzinę czasu rzeczywistego skurczyła się do dwóch osób – dwie umarły, a jedna uciekła z domu.

Po trzecie – wymagania sprzętowe. Engine graficzny jest mocny, świetnie animuje postaci (które notabene w prosty, schematyczny sposób potrafią przekazać gestami i mimiką całą gamę ludzkich emocji), wyświetla naraz setki obiektów, ale... jest bardzo pamięciożerny. Ta wersja kodu, która

A może może WooHoo?

» Ważne wydarzenia ilustrowane są zabawnymi filmikami.



do nas dotarła, była już przeznaczona do recenzji, choć jeszcze nie była to wersja sklepowa (np. do uruchomienia wymagała połączenia się z serwerem EA w celu autoryzacji), ale nie sądzę, by pod tym względem cokolwiek jeszcze poprawiono. Tymczasem podana w wymaganiach minimalnych pamięć 256 MB RAM nie zawsze gwarantowała komfortową rozgrywkę i przy dłuższych sesjach gra się zacinała i dławila.

Żył!

Forrest Gump mówił, że życie jest jak pudełko czekoladek – nigdy nie wiesz, co ci się dostanie. The Sims 2 to symulacja takłego właśnie życia – nieprzewidywalnego, pełnego nieoczekiwanych zdarzeń i niespodzianek (mój sim, Danny, zapraszając dyrektora szkoły córek na kolację, nie podejrzewał, że tuż przed wizytą, podczas naprawy telewizora, zostanie porażony prądem, co dla niego skończyło się ośmoleniem, a dla domu pożarem i interwencją straży).

To gra, która pokazuje, że zwykłe codzienne życie może być ciekawe, może wciągać i wzbudzać pasję i to jej największa zaleta. A dzieciaki i tak są do kitu. Przynajmniej przez te pierwsze cztery dni. [CDA]

» W każdym sąsiedztwie znajdziesz kilka miejsc spotkań – m.in. pasaż handlowy i centra rekreacyjne.



9

GRYwalność 9
VIDEO 9
AUDIO 9

WERDYKT

» wszystko to, co w The Sims, tylko lepiej plus...
» system życiowych aspiracji
» system pokoleń i przekazywania genów
» ogromną grywalność
» humor wykrzesany z codziennego życia

» kłopoty z odnajdywaniem przez simy ścieżek
» duże wymagania sprzętowe (patrz: tekst)
» simy wciąż zbyt mało samodzielne
» cena

PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS UK/
ARGONAUT GAMES
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
CENA: 139 ZŁ
WWW.EAGAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CZARNY IWAN | BEZ ZNIECZULENIA NIE PODCHODZICI!

CATWOMAN

Catwoman to 64-letnia staruszka, która popularność zyskała ponad pół wieku temu dzięki DC Comics. Serie jej przygód w zeszytach komiksowych publikowane w USA cieszą się do dziś niesłabnącym powodzeniem. Razem z Supermanem, Batmanem, Spider-Manem i innymi gwiazdami w rodzaju X-Mana stała się jedną z ikon amerykańskiej pop kultury.

Na ekranach Catwoman pojawiła się już w latach sześćdziesiątych za sprawą serialu telewizyjnego (w bohaterkę wcieliła się wówczas Eartha Kitt). Z bliższych nam czasów, i dużego ekranu, niezapomniana dla wielu fanów stała się rola Michelle Pfeiffer, która włożyła czarny, obcisły kostium w "Powrocie Batmana" Tima Burtona...

Było szybko

Wracając do tematu. Filmu jeszcze nie widziałem, w chwili gdy piszę te słowa, „Catwoman” wchodzi do kin w USA. Electronic Arts stosunkowo niedawno zapewniło sobie licencję na grę komputerową, co spowodowało, że team Argonaut Games (wewnętrzne studio developerskie Electronic Arts UK) miał niecały rok na wyprodukowanie gierki. Co z tego wyszło?

Piękna Halle

Halle Berry to niezaprzeczalnie piękna kobieta. Panowie z Argonaut starali się oddać wszystkie jej wdzięki w grze. Na pewno się to udało, ale przy okazji zapomniano chyba, że gładkie cyfrowe ciało to nie wszystko, czego oczekujemy po grze komputerowej. Catwoman stara się zdetronizować Tomb Raidera i nadeprnąć na odcisk Prince of Persia. Niestety w obu tych przypadkach ponosi porażkę. Gra słabuje na każdym niemal polu. Jedyne, co naprawdę w niej dobre, to obrazki, które widzicie obok. Poza tym płakać się chce.

Z ekranu kina na monitor

Akcja gry uwiesiła się na fabule filmowej. Patientce Phillips zostaje zamordowana po tym, jak odkrywa mroczne tajemnice właścicielki koncernu farmaceutycznego, Lauren Hedare. Do ponownego życia budzi ją pocałunek egipskiego kota, dzięki któremu Patientce zyskuje kocią

skrawkami błyszczącego materiału. Jednocześnie z pierwszymi, tanecznymi krokami zaczynają się problemy...

Kamera - stop!

Po pierwsze, system kamer został tak opracowany, że tak czy inaczej obiektyw cały czas skupiają się na naszej gwiazdce. Fakt, jest się na czym skupiać, ale krew może buchnąć uszami, gdy czasz się za rogiem i próbujesz dojrzeć wroga, a tym czasem kamerzyści z lubością dokonują zbliżeń na apetyczne fragmenty ciała Catwoman. Mimo moich usilnych prób i manipulowania widokami (w opcjach kamery) nie udało się zwalczyć tego problemu. Wspomniany przykład to tylko wierzchołek góry lodowej, bo problemy poja-

Gra jest słaba i niedopracowana. Na dodatek również dość miętka, bo questy są banalne, a kolejne zręcznościowe etapy po prostu monotonne.

zręczność, wyostrzone zmysły i 9 życ. Jednocześnie budzi się u niej instynkt drapieżnika. Zemsta musi być okrutna, na pewno zaś będzie słodka.

Z zahukanej i ubranej w dziergany, powyciągany sweter oraz nieco niechlujnej kobiety Patientce przeobraża się w seksbombę, przydającą

wiają się niemal co krok. Masz np. przeskoczyć z jednego dachu na niewielki występ drugiego. Fajnie, ale nie da się ustawić kamery za bohaterką ani w żaden inny sposób (oprócz tego, który umyślnie sobie twórcy). Kiedy sterujesz kocicą z widokiem na jej plecy (i to, co niżej), ujęcie nagle zostaje zmienione na to z boku. Ocena odległości do drugiego dachu jest wów-



Halle Berry

Właściwie Halle Maria Berry. Po raz pierwszy została zauważona, gdy jako 17-latkę wygrała konkurs Nastoletniej Miss Ameryki. Rok później zdobyła już tytuł I dorosłej vice miss USA - i została modelką. Na dużym ekranie pojawiła się po raz pierwszy w „Malari” Spike’a Lee. W 2001 roku Berry dostała Oscara za rolę w „Monster Ball”. W 2002 tygodnik „People” zaliczył ją do grona 50 najpiękniejszych osób na świecie. Halle Berry wystąpiła dotychczas w 26 filmach.



RECENZJE

czas niemal niemożliwa. Catwoman skacze i... spada. Może i na cztery łapy - ale...

Skok niekoniecznie w bok

Catwoman skacze jak pantera, robi salta i przewroty, może wbić się pazurami w ścianę i wspinąć po niej albo skakać z jednej ściany na drugą. Wszystko ładnie, pięknie, ale np. zejście ze ściany jest już niemal niemożliwe (a kiedy poniżej znajduje się tylko wąska półka, to naprawdę problem). Nie wiedzieć czemu, Catwoman nie chce się puścić ściany lub siatki, tylko musi z niej zeskoczyć. Robi efektowny skok w tył i... spada w przepaść. Człowiek ma ochotę zadusić babsztyla.

Kocia capoeira

System walki składa się tu z zestawu combosów, który po każdym levelu można ulepszać, dodawać nowe ciosy. Catwoman walczy stylem najbardziej zbliżonym do capoeiry. Robi efektowne *au malandro* i inne techniki znane wielbicielom brazylijskiego tańca-walki. Jakoś wydawało mi się, że lepszy byłby tu styl kung-fu, którego ruchy są interpretacją technik ataku zwierząt, np. tygrysa, ale to już zwykłe czepiacstwo z mojej strony. Dla graczy istotniejsze jest

MAN

Use the Navigational Controls to move around on mesh.

► Kolejna figura akrobatyczna, której pozdrościć może Trinity i Niobe z Matriksa.

► Ten gość już nie będzie miał dzieci.

Superwalka, nie ma co...

Inny kwiatek. Przeciwników bardzo trudno zabić. Można ich okładać, szarpać, dusić, łamać kręgosłupy. Po takim masażu goście leżą jakiś czas oszołomieni i... podnoszą się. Jedyny zawsze skuteczny sposób to zrzucić ich z dachu. Rozwiązaniem ułatwiającym życie graczowi jest też wrzucanie przeciwników do różnego rodzaju skrzyń itd. Jeśli tego nie zrobisz, będzie wstawał w nieskończoność, choćbyś i wbił mu oba obcasy w oczodoły.

Być jak Patience Phillips

Catwoman ma też umiejętności specjalne, które ułatwiają rozgrywkę. Aby nie zgubić się w

to, że walki są słabe, ze względu na zerowe AI przeciwników. Pierwsza rzecz. Policjanci, oprychy i innej maści gagatki, które staną Catwoman na drodze, często blokują uderzenia kocicy. OK, robi się jednak śmiesznie, kiedy koleś zgina się w pół jak Gandalf w Morii, który broni przejścia Balrogowi. Trwa w tej postawie pięć minut i w tym czasie możemy mu nagwizdać. Wygląda to tak, że gość stoi zablokowany, Catwoman znudzona przestaje z nogi na nogę - i czekamy, aż facetowi się znudzi.

galimatiasie skrzynek, półek, gzymsów i dachów, po których trzeba się wspinąć, można uruchomić specjalny tryb widzenia. Dzięki tej opcji Catwoman zobaczy m.in. ślady kota w miejscach, w których znajduje się przejście. Bohaterka może wyczuwać niebezpieczeństwo (szósty zmysł), jak również radzić sobie w ciemności (ma wyczulony węch i dzięki temu widzi zarys ludzi). Nieco poprawia to bilans atrakcji, ale w ogólnej pulpie bugów i niedoróbek te rodzyńki szybko toną. Lokacje wyglądają dobrze, szkoda jednak, że jest tu mało interakcji z obiektami, które znajdują się na danym planie (np. możliwość zbitcia szyby czy wazonu).

Kolejna gra...

Jeśli nie będziesz zbyt wiele czasu poświęcał na powtórki, przejście gry zajmie ci mniej niż 10 godzin. Ponad 100 zł za możliwość usłyszenia głosu Halle Berry i obejrzenia jej cyfrowej kopii to raczej wygórowana stawka. Jeśli nie jesteście masochistami albo fetyszystami (czarne skóry...), zmęczycie się Catwoman już po 10 minutach zabawy. Kolejna gra, która mogła być naprawdę dobra - a nie jest. Szkoda! [GDA]



PRODUCENT: ACCLAIM
DYSTRYBUTOR: ACCLAIM

WIN 98/ME/XP
PROCESOR: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA: RAM: 64 MB

WWW.ALIASGAME.COM

CZARNY IWAN | NUDNAWA AGENTKA O STU TWARZACH

Organizacja podająca się za tajny wydział CIA o kryptonimie SD-6 od ponad dziesięciu lat handluje bronią, technologiami informatycznymi, medycznymi i tajemnicami wywiadowczymi. Niewiele osób wie, że SD-6 jest w rzeczywistości śmiertelnie groźną organizacją szpiegowsko-terrorystyczną, a kryptonim SD oznacza w rzeczywistości 'Section Dispar' – "sekcja, która nie istnieje".

ALIAS™

Sydney Bristow odkryła prawdziwe oblicze organizacji dopiero po kilku latach służby w szeregach SD-6. Ta doskonale wyszkolona przez SD-6 agentka, specjalistka od tropienia, lingwistyki i sztuk walki stała się koniem trojańskim CIA. Po latach kłamstw i oszustw nadszedł czas zemsty na dotychczasowych mocodawcach. Sydney Bristow podjęła się roli podwójnego agenta i rozpoczęła grę, w której stawka jest większa niż życie. Mówiąc krótko, Bristow to taki J-23 w spódnicę. Szkoda, że Hans Kloss tak już się zestarzał – byłaby z nich ładna parka.

Seksowna Garner

Alias to tytuł, który trafił na konsole i został przerobiony na PC po tym, jak osiągnął spory sukces w TV. Serial telewizyjny ABC wchodzi już w czwarty sezon wyświetlania (w USA – je-

komputerowej. (Przypomniało mi się od razu owinięte w bandażę ciało Milli Jovovich w Piątym Elementcie, które też trafiło w gorące środowisko blaszaka.) Jeśli jednak zapomnimy na chwilę o agentce Bristow, już niewiele zostaje radości. Gra jest przeciętna. Poczynając od czubka... głowy Bristow, na stopy i grywalności kończąc. Dlaczego tak się stało?

Dziewczyna dla Garreta

Alias miało aspiracje do gry typu stealth w rodzaju Splinter Cella. Elementy skradanki jednak nie zostały ze sobą dobrze połączone. Rozmieszczone są na drobne, dodając do gry nieco zabawy rodem z platformera dla dzieci oraz zgrębnosciowych wygibasów. Efekt jest taki, że gra ma tyle świeżości, co stary piernik, a o jakimś wyzwaniu czy trudności co już w ogóle nie będę pisać, bo musiałbym na pewno mówić bardzo brzydko. :)

SD-6 vs. CIA

Zadaniem gracza jest wytropienie urzędnika Rambaldiego o tajemniczej nazwie Maszyna. Ryzyko jest wielkie, bo ekipa z SD-6, czyli Arwin Sloane, Anna Espinoza i Mr. Sark, w każdej chwili może odkryć tożsamość podwójnej agentki. (Jeśli nazwa artefakt Rambaldiego i nazwiska członków SD-6 nie ci nie mówią, należysz zapewne do licznej grupy ludzi, którzy z serialem „Alias” dotychczas się nie zetknęli. I tu jest pewien problem, bo o ile nie znasz serialowych

perypetii Bristow, będziesz długo się zastanawiał, o co w tym wszystkim chodzi. Story dotyczy motywu z drugiego sezonu serialu TV, jednak gracz zostaje tylko pobieżnie poinformowany o sytuacji, a wiadomości dotyczące SD-6 i CIA oraz agentów obu organizacji po prostu nie uświadczy...)

Home alone

Bristow nie działa sama. Jej wsparcie stanowią Jack Bristow, Michael Vaughn i nieco zwiariowany inżynier z CalTech (Kalifornijski Instytut Technologii) Marshall Flinkman. Cała ta „wesola kompania” generuje masę rozmów, które rozlegają się w intercomie. Flinkman informuje np. o niebezpieczeństwach w kolejnych pomieszczeniach, dezaktywuje niektóre systemy ochronne albo wskazuje, jak tego dokonać. Wraz z kolejnymi misjami wzrasta też ilość dialogów w radiu. Vaughn, Flinkman i stary Jack Bristow przekrzykują się i każdy chce dodać swoje trzy grosze, a niekiedy po prostu pogadać (z braku towarzystwa zdaje się). Nieporadne zaloty Flinkmana miały pewnie urozmaicić grę, ale ostatecznie przydługawe dialogi stają się męczące i nużące. Na dodatek nie można ich przerwać, a jedynie przyspieszyć. A jeśli startujesz grę od punktu zapisu gry, wstawek filmowych i dialogów przez radio trzeba odsłuchiwać ponownie...

Bardzo nierówna gra na motywach serialu. Ładna, czytelna, dopracowana grafika, niezłe animacje, interesujące tryby widzenia, opcje stealth oraz masa niedoróbek i niedociągnięć.

sienią lub w styczniu) i cieszy się niesłabnącą popularnością. Znany jest także w Polsce pod tytułem „Agentka o stu twarzach”. W rolę niebezpiecznej i drapieżnej agentki wzorowanej jakby na Nikicie wcieliła się seksowna Jennifer Garner. Podejrzewam, że to ona przyciąga i magnetyzuje sporą część widowni przed telewizorami i pewnie dlatego panowie z Acclaim starali się niezwykle wiernie oddać jej wygląd w grze



► Kolesz bohaterko broni się miotłą. Profesjonalista.

► Tak wygląda blok karabinem. Nie lepiej strzelić?

Kapitan Hak

Urządzenia, którymi dysponuje agentka, umożliwiają jej hakowanie systemów komputerowych i zabezpieczających ją, ale nie tylko. Oprócz elementów gry typu stealth (skradania się i eliminowania kolejnych przeciwników – ochroniarzy, strażników, pracowników przestępczych korporacji) są też zagadki logiczne, które miałyby zadanie urozmaicić grę. Urozmaiciły niewiele. Grosz zadań tego typu wiąże się z koniecznością zdobywania danych, tzn. łapania hasła dostępu do informacji. Wygląda to tak, że musimy ustalić kolejność 3 liter (z czteroliterowej puli). Zadanie jest banalne i nie zajmuje zazwyczaj więcej niż 30 sekund. Podobny tytaniczny wysiłek potrzebny jest do otwierania zamków. Nie wiem, jaki był sens generowania takich zadań, skoro nie są one właściwie żadnym wyzwaniem. W niektórych momentach dodano co prawda ograniczenie czasowe, ale i tak nie są to wyzwania, które intelektualnie przerosłyby przeciętnego dziesięcioletka.

Wspomniane oprzyrządowanie, które Bristow dźwiga ukryte z zakamarkach swojego obcisłego uniformu, to moderm (do łączenia się z hackowanymi komputerami), urządzenie do zdejmowania odcisków palców, coś a la multitool, które spełnia rolę wytrycha, a także specyficzna ikonka z symbolem wieszaka. Nie jest to, jak można by podejrzewać, naigrywanie się z naszej bohaterki, ale specjalna opcja, dzięki której Bristow może zmienić uniform agenta na inne neutralne wdzianko (nie wzbudzające podejrzeń). Skąd Sydney wyciąga te wszystkie skarby, minie nie pytać.

Człowiek widmo

Tryb stealth w grze to raptem kilka elementów. Można przykucnąć i podejść przeciwnika, można wyglądać zza rogu, przesuwać się plecami

przy ścianie. W trybie stealth mode jest też specjalny atak. Zależnie od tego, co akurat Bristow trzyma w ręku, po uderzeniu w klawisz stealth kill, wróg zostaje czysto i cicho unieszkodliwiony. Nie ma tych ataków zbyt wiele, ale nie jest to też wyjątkowa słabizna, której panowie z Acclaim musieliby się bardzo wstydić. Do stealth dodano też dwa tryby widzenia – termowizja (chyba nie trzeba nikomu tego tłumaczyć) oraz specjalny system umożliwiający zlokalizowanie wszystkich przeciwników.

Coś tu nie gra

Co się jednak stanie, jeśli Bristow zostanie zdemaskowana? Tak! Brutalna walka! Niestety tryb walki przypomina raczej akrobatykę Nio-be z Enter: the Matrix. Dużo kopania i megamagicznych technik, a niewielka w sumie kontrola nad walką. Bristow co prawda zdobywa nowe umiejętności, ale wiele radości z tego mieć nie będziecie. Na dodatek, problemem jest samo AI przeciwników. Do tego przeciwnicy z bronią palną mają bardzo słabą celność. Agentka Bristow biegnie w odległości 4 metrów od strażnika, a ten strzela po meblach. Co się dzieje? Pewnie ma odklejoną rógówkę albo bielmo na oku. Innego wyjścia nie widzę. On też nie widzi. Albo choć niedowidzi.

Diabeł tkwi w szczegółach

Ze wszystkich rzeczy najbardziej rozśmieszyła mnie opcja samoleczenia. Tak, tak Bristow nie przejmie się ranami. I pięciu chłopaków może ją walić kolbami po głowie. Pewnie – wyrzuci się, położy na chwilę, ale zaraz wyruszy z rykiem na wroga, a jak nawet nie wyruszy, można schować się za najbliższymi drzwiami i poczekać, aż energia (życie) znowu podejdzie na maks. I dlaczego cienka tektura drzwi powstrzymuje

agentów, strażników i wszystkich innych przeciwników? Nie wiadomo, może mają uczulenie na tekturę? Wątpliwości jest więcej, ale dla wszystkich doprawdy nie starczy tu miejsca.

Babolando

Na otarcie łez powiem wam jednak, że gra całkiem nieźle wygląda. Lokacje są dopracowane, szczegółowe. Wszędzie leży masa przedmiotów, które można podnieść i użyć. Bristow może wziąć do ręki puszkę, patelnię, miotłę, chochelkę, fragment pukawki, rurkę i wiele, wiele innych przedmiotów doskonale nadających się do obrony i ataku (a np. puszkę można rzucić, co odwróci uwagę przeciwnika). Co ciekawe, przedmioty niszczą się, gdy ich się często używa. Miotła np. gubi początkowo szczotkę, kij zaś stopniowo traci kolejne fragmenty, aż ostatecznie rozlatuje się w drzazgi. Arsenal broni jest doprawdy imponujący, szkoda jednak, że po wystrzeleniu pocisków z magazynku broni nie nadaje się już do użytku – trzeba szukać nowej pukawki z pełnym magazynkiem (jakby nie wystarczył sam magazynek).

Popiół na głowę

Alias to bardzo nierówna gra. Ładna, czytelna, dopracowana grafika, nieźle animacje, interesujące tryby widzenia, opcje stealth – to kilka pozytywnych akcentów. Jednocześnie dobre samopoczucie szybko mija z powodu niedociągnięć i niedoróbek, które skutecznie zniechęcają do gry. Alias to tytuł przede wszystkim dla fanów serialu. Obawiam się, że znakomita większość graczy szybko pożegna się z agentką Bristow. Może kolejny sezon serialu zaowocuje kolejną grą, tym razem dopracowaną i rzetelnie przetestowaną? (COA)



Jennifer Garner

Nazwisko i Imię: Garner, Jennifer Anne

Miejsce urodzenia: Houston, Texas

Data urodzenia: 17 kwietnia 1972

Dzieciństwo: Charleston w Zachodniej Wirginii

Zawód: aktorka

Wzrost: 175 cm

Kolor oczu: brązowy

Stan cywilny: w separacji z mężem Scottem Foleym

Rodzeństwo: Melissa (starsza) i Susannah (młodsza)

Wykształcenie: liceum George'a Washingtona w Charleston, Denison University

Kolor włosów: brązowy

Hobby: sztuki walki, balet



WERDYKT

- ➔ niezła grafika
- ➔ postać Sydney Bristow
- ➔ dużo misji i zadań
- ➔ fajne gadzety agentki

- ➔ niska AI przeciwników
- ➔ zbyt mała kontrola nad Bristow
- ➔ brak porządnego opisu bohaterów
- ➔ banalne zagadki logiczne

● PRODUCENT: SEGA
● DYSTRYBUTOR: SEGA
● WWW.SIGAMES.COM

● WIN 98/ME/00/XP
● PROCESOR: PIII 1 GHz
● RAM: 128 MB
● AKCELERATOR: ZBĘDNY



09/2004

ELD | ZAMOTANY HOKEJOWY CHAMPIONSHIP MANAGER

Wreszcie! Po kilku latach czekania jest mi dane delektować się menedżerem hokejowym. I to w dodatku jakim!

NHL Eastside Hockey Manager powstał w tajni Sports Interactive, która jest (chyba?) znana każdemu z graczy dzięki serii najlepszych z menedżerów - Championship Managera. Tak się jakoś porobiło, że Sports Interactive wzięło rozwód z Eidos (tym samym Championship Manager 5 wyjdzie spod ręki innych ludzi) i szybko znalazło ukojenie w ramionach Segi. Owocem nowego związku mają być trzy tytuły

menedżerskie: Football Manager 2005 (faktyczny następca CM 4), Out Of The Park Baseball i NHL Eastside Hockey Manager.

Trudne początki

Powiem szczerze, że pierwszy kontakt z NHL EHS zakończył się opadem mojej szczęśliwości. Gra ta jest dużo bardziej skomplikowana od Championship Managera 4, choć opiera się na tym samym silniku i schematach. Taki jest po prostu urok hokeja oraz amerykańskiego zamiłowania do statystyk - w postaci tysięcy tabelek i milionów cyferek. Jeśli tego nie lubisz i CM jest grą dla ciebie za skomplikowaną - zakończ czytanie tej recenzji w tym miejscu. Ja przez dobre dwie, trzy godziny poznawałem interfejs i posiłkując się instrukcją, rozgryzałem, o co tu, do cholery, chodzi?

NHL i Europa

Chociaż tytuł gry zawiera w nazwie magiczne literki NHL, a gra jest oficjalnie licencjonowanym produktem najwspanialszej ligi hokejowej na świecie, zagrać możemy również w Europie. Wybrać możemy ligę spośród lig skandynawskich (jak wiadomo, szwedzka i fińska to potęgi), jak również czeską, rosyjską czy francuską. Trochę dziwi brak ligi niemieckiej (która jakąś tam popularnością się cieszy, skoro na pierwszym kanale sportowym w kablówce leci niemiecki hokej), ale odwołuję się do tego tylko z dziennikarskiego obowiązku, bo i tak kto by grał w ligę niemiecką, kiedy w zasięgu ręki ma NHL?

Hokejowy CM

Jak najłatwiej opisać NHL EHM? Jako Championship Manager, tyle że przeniesiony w realia hokejowe. Zadania i dostępne opcje niemal identyczne. Nie musimy się finansami, ceny biletów czy sprze-

daż gadżetów zupełnie nas nie obchodzić. Naszym zadaniem jest ustalenie składu, taktyki, a także trening i transfery. Wszystko to jest jednak dużo bardziej może nie rozbudowane, ale skomplikowane. Dochodzi do tego nieznaną w piłce czy nawet sporcie europejskim draft (podzielony na draft właściwy, czyli ten z nowicjuszami oraz tzw. Waivers, czyli lista, na której łądają zawodnicy „do wzięcia”. Tacy, którzy dla

klubu są zbędni). Draft oprócz tego, że jest trochę zamotany, ma swój urok. Co to za emocje towarzyszą oczekiwaniu na naszą kolejną wylosowaną...

Transfer zrobić łatwo nie jest

Chyba najbardziej skomplikowaną rzeczą w rozgrywce są transfery. Amerykanie mają takie trochę chore podejście do sportu, że sportowcy dostają astronomiczne gaże, a transfery pomiędzy klubami odbywają się w zasadzie bezgotówkowo. Walutą w takich transakcjach są zawodnicy na wymianę, prawa do draftu w kolejnych latach, prawa do zawodników (kluby NHL często mają prawa do hokeistów grających w klubach farmerskich czy w Europie, gdzie nabierają doświadczenia) i dopiero na szarym końcu jest gotówka, którą możemy się posłużyć przy transferze. Trochę czasu wam zajmie poznanie tego chorego systemu, ależ jaka to wielka frajda, gdy uda nam się wreszcie zakontraktować wymarzonego gracza i zanieść on dobrze grać.

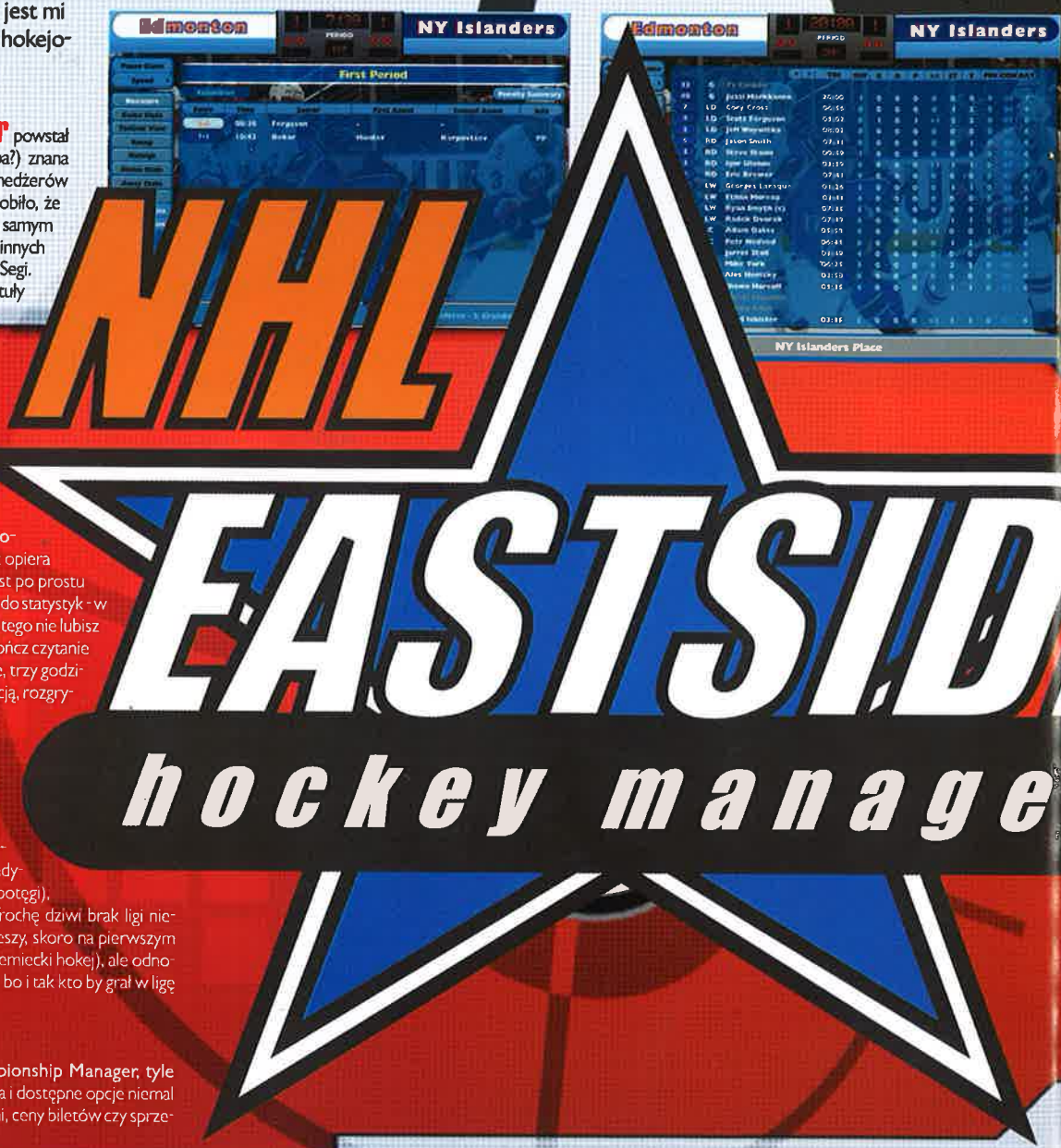
Ograniczenia składowe

Sporo nagminastykować się trzeba przy składzie, jako że maksymalnie można mieć 23 zawodników, z czego 20 może wystąpić w meczu. Dlatego szybko musisz nauczyć się robić miejsce w składzie albo uzupełniać braki. To pierwsze jest w miarę proste. Hokeistę można wysłać do klubu farmerskiego, wystawić na listę wolnych strzelców albo umieścić na liście kontuzjowanych. Hokej to sport kontaktowy, mecze rozgrywane są co dwa, trzy dni, a kontuzje są tu na porządku dziennym. Pamiętaj tylko, że grac

umieszczony na liście kontuzjowanych **musi** tam przebywać przynajmniej tydzień. Nie krócej! Gorzej, gdy przychodzi nam uzupełnić zdziesiątkowany skład. W zespołach farmerskich grających w niższych ligach grają przeważnie gorsi hokeiści, a negocjacje z innymi klubami w celu pozyskania dobrego gracza są trudne.

Trening jak trening

Małym minusem gry jest trening opierający się na tym, co mieliśmy w CM 3. Szkoda, że nie został on tak rozwinięty, jak jest w CM 4. Nie jest to oczywiście rzecz, która jakoś specjalnie przeszkadza, ale warto o tym wspomnieć. Opcje taktyczne nie są też jakoś przesadnie rozbudowane, jednak to, co jest - wystarcza. Wszystko bowiem sprowadza się do umiejętnego zestawienia linii ataku i obrony. Ciekawym pomysłem jest chociażby wyznaczenie, jak mają strzelać nasi podopieczni, w jaką część bramki mają celować. Poza tym tradycyjnie (bo znane choćby z serii NHL) - zadania taktyczne, jakie kierujemy pod adresem obrońców czy bramkarza, a także wyznaczanie agresji w grze itd.



Co roku spora ilość hokeistów grających w NHL staje się „wolnymi agentami”, czyli zawodnikami bez kontraktu. Mogą oni przejść do innego klubu lub przedłużyć umowę ze starym. Do końca lipca w ten sposób barwy klubowe zmienili m.in. Matthew Barnaby [Colorado -> Chicago], Dominik Hasek [Detroit -> Ottawa], Alexander Karpovtsev [NY Islanders -> Florida], Richard Matvichuk [Dallas -> New Jersey], Krzysztof Oliwa [Calgary -> New Jersey].



Edmonton		NY Islanders	
Goals	1	Goals	1
Shot Attempts	11	Shot Attempts	7
Shots On Goal	8	Shots On Goal	4
Powerplay	0/1	Powerplay	1/1
Penalty Kill	0/1	Penalty Kill	1/1
Penalty Minutes	2	Penalty Minutes	2
Giveaways	5	Giveaways	4
Takeaways	7	Takeaways	1
Blocked Shots	2	Blocked Shots	1
Hits	3	Hits	1
Boardplays Won	76%	Boardplays Won	23%



Realizm? Oczywiście...

No właśnie, realizmu mamy tu tyle, ile w CM 4, a może nawet więcej, bo jak wspominałem, NHL

EHM to typowy przedstawiciel amerykańskiej szkoły tabelki i wykresów. Liczby i procenty oznaczające minuty, strzały, podania, wygrane wznoszenia i tego typu rzeczy w pierwszej chwili mogą autentycznie przestraszyć nawet tych graczy, którzy zjedli żęby na rozmaitych menedżerach. Jednak warto poświęcić czas na ich zgłębianie, bo zawarte w nich informacje są naprawdę przydatne. I miło popatrzeć, jak wszelakie nasze (sensowne) poczynania taktyczne ładnie przekładają się na wyniki. A gwarantuję, że bez owych tabelki i wykresów nie specjalnie sensownego nie zdziałacie. Mnie się bardziej NHL EHM podoba niż CM, właśnie poprzez to dodatkowe skomplikowanie. Każdy menu, tabelka więcej to wielka radość dla mnie. Jestem po prostu z lekka skrzywiony i lubię, gdy menago jest odpowiednio zamotany. Tak jak NHL EHM.

Jest również interakcja z hokeistami i mediami. Owszem, można by trochę marudzić, że zespół gospodarzy gra w ciemnych jerseyach (jest bowiem taka dziwna zasada zza Oceanu - gospodarze grają w białych strojach, goście w ciemnych), ale czy to ma jakieś znaczenie?

Silnik CM 4

Wizualnie gra przypomina CM 4. Podobne menu, zdjęcia w tle - po prostu cały CM. Różnice są dwie. Po pierwsze, jak już wspominałem, interfejs nie jest tak intuicyjny i prosty jak w CM. Po jakimś czasie idzie się przyzwyczaić, ale moim zdaniem - można było menu rozłożyć jakoś bardziej sensownie. Po drugie, sytuacje na boisku nie zostały przedstawione tak jak w CM 4. Nie ma animowanych wstawek, za to możemy sobie popatrzeć na taktyczną sytuację na lodowisku (czyli strefy przesuwanie się w miarę rozwoju sytuacji), zobaczyć, gdzie strzelali twoi zawodnicy (wizerunek bramki i na nim zaznaczone celne strzały), albo przyjrzeć się, gdzie stali hokeiści, gdy padła bramka. Chyba jednak wolę pod tym względem CM 4. Czepić mógłbym się, że opisy sytuacji zbyt często się powtarzają... Ale z drugiej strony - jak mają się nie powtarzać skoro w ciągu meczu dochodzi do kilkudziesięciu spięć podbramkowych?

Graci!

Nie wiem, czy jest ktoś na tym ziemskim padole, kto ma świra na punkcie menedżerów oraz hokeja, tak jak ja. (Grun to skromność, hehe.) Jeśli tak - to zachęczę go krótkim: GRACI! Dla pozost

stałych NHL EHM pozostanie pewnie trudnym do rozgryzienia, przekomplikowanym dziwo. No, chyba że poświęcą parę dni na wgrzyzienie się weń. A wówczas przekonają się, że w swoim gatunku jest to - obok CM 4 - najlepsza propozycja, jaką możecie dostać na PC. [GDA]

Obowiązkowa pozycja dla fanów hokeja i menedżerów.



9

GRYwalność 9
VIDEO 6
AUDIO 1

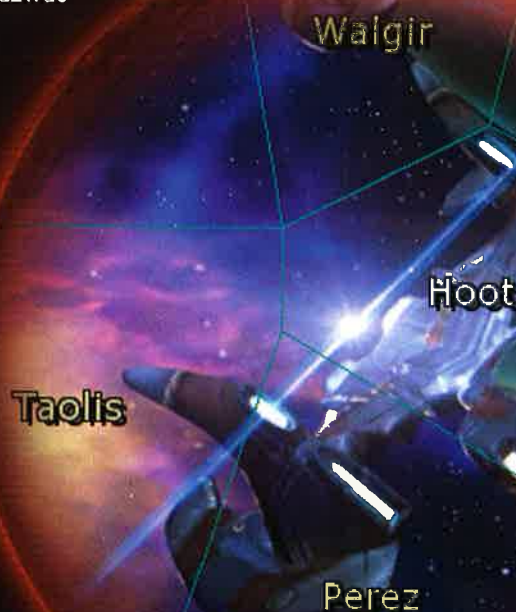
WERDYKT

- CM w realiach hokejowych...
- ...i wszystko jasne
- mocno skomplikowany
- Interfejs mógłby być bardziej intuicyjny
- dla niektórych ZBYT mocno skomplikowany

ALLOR | SYMPATYCZNY KLON FRONTIERA

SPACE RANGERS

Otchłań, ostatnia granica, wielka pustka czy jak tam jeszcze chcecie go nazwać - niezależnie od nazwy kosmos to chwytliwy temat. Ostatnio wprowadzie nieco zapomniany, bo wszyscy rzucili się na drugą wojnę światową i fantasy, ale... właśnie stworzono całkiem przyjemny klon Frontiera.



Była sobie galaktyka (nasza), a w niej pięć ras (w tym nasza). Żeby się nad nimi niepotrzebnie nie roz-
wodzić powiem tylko tyle, że są wśród nich osilki, inteligenci, handlarze, politycy i piraci. Co jednak ważniejsze, wszystkie one po okresie zacieklej walk (bo to przyszłość jest) stworzyły wspólnotę, a następnie rywalizację militarną zastąpiły ekonomiczną do spółki z polityczną. I wszyscy żyłoby długo w powszechnej szczęśliwości, gdyby nie nagłe pojawienie się Klissan. Obcych numer sześć. (Wcześniej wprowadzie idylliczny obrazek psuli piraci, ale z nimi dało się jeszcze dogadać [tzn. wymienić własne życie i statek na kasę oraz przewożone towary].) A Klissanie zabierali wszystko, łącznie z planetami.

Pospolite ruszenie

W dodatku wspólne siły zbrojne nie do końca sobie z tym zagrożeniem radziły. Niby pochód Obcych spowalniały, ale nie można tego nazwać „kontrolowaniem sytuacji”. W końcu postanowiono sięgnąć po sprawdzony sposób z bohaterami i powołano do życia Kosmicznych Strażników - Space Rangers. Aby zbytnio budżetu nie nad-szarpiąć, ochotnikom fundnięto **po małym stateczku z podstawowym uzbrojeniem**, dorzucając na zachętę garść kredytów w celu **rozruchu**. I tyle - o resztę muszą się już zatroszczyć we własnym zakresie, a jedyne, na co mogą liczyć, to własna żylka do robienia interesów, giejt pozwalający na handlowanie, z kint tylko chłć, oraz misje rządowe. Jak to w typowym RPG-u bywa - tyle że nie inwestuje się tutaj w nowe broje, a lepszy statek.

Na początku był...

Zanim się jednak w szeregi Strażników załączymy, musimy stworzyć siebie. Do wyboru wspomnianych już pięć ras, a także **trzy profesje**: wojownik, handlarz oraz pirat. O ile jednak wybór rasy jest wyborem nieodwołalnym i wpływa na to, jak będą nas postrzegali inni, profesja określa jedynie nasze początkowe umiejętności oraz wyposażenie statku. Nic nie stoi na przeszkodzie, by

z handlarza zmienić się następnie w wojownika - wystarczy odpowiednio rozbudować statek i podwyższyć umiejętności przydatne w walce. Zresztą wojownik i tak wojownikowi nierówny (tyczy się to zresztą także pozostałych profesji). Ziemski ma na przykład duży poziom umiejętności dowodzenia, dzięki czemu już na starcie może walkę prowadzić paroma statekami - o ile te stateki skombinuje. Małoq z kolei (rasa mięśniaków) ma wysoki poziom umiejętności, takich jak celność oraz mobilność (zmniejsza otrzymywane obrażenia).

W sumie mamy tu piętnaście kombinacji rasy-profesja, więc z wyborem tej najbardziej odpowiedniej nie powinno być problemu. Szkoda tylko, że przy tworzeniu postaci jej plusy i minusy mamy podane jedynie w formie opisowej, przez co statek oraz umiejętności pilota zobaczymy dopiero po rozpoczęciu gry, co trwa jakieś parędziesiąt sekund, bo za każdym razem tworzona jest nowa mapa galaktyki.

Witaj wesola przygodo

To każdorazowe tworzenie świata po utworzeniu postaci może wprowadzić przy słabszej maszynce trochę irytować, ale kryje się za tym jedna z największych zalet gry. **Za każdym razem bowiem rozpoczynamy grę na nowej mapie**, z innej rozmieszczonymi układami, innymi strefami wpływów, inaczej przebiegającą inwazją



Coś podobnego?

Freelancer | Microsoft

Plusy to śliczna trójwymiarowa grafika, niezgorza fabuła i spory świat do zwiedzania. Było niestety także parę minusów, takich jak ograniczone możliwości prowadzenia handlu i zręcznościowe podejście do walki. Mimo to całość naprawdę niezła, ale tylko na jeden raz, czego nie ratuje nawet multi, bo jakiś taki nudny wyszedł...



RECENZJE

Obcych – zupełnie jak w Cywilizacji! Oczywiście podobnie jak w Cywilizacji, tak i tutaj główne zadanie pozostaje takie samo – trzeba powstrzymać inwazję wrogów, a następnie ich rozwalić. By to jednak zrobić, najpierw trzeba zadbać o odpowiedni sprzęt, bo z tym otrzymanym na początku (nawet jako wojownik) dostaniemy nawet w walce z piratami. No, chyba że sami piratem jesteście... ale nawet w takim przypadku i tak szans w walce dużych nie mamy.

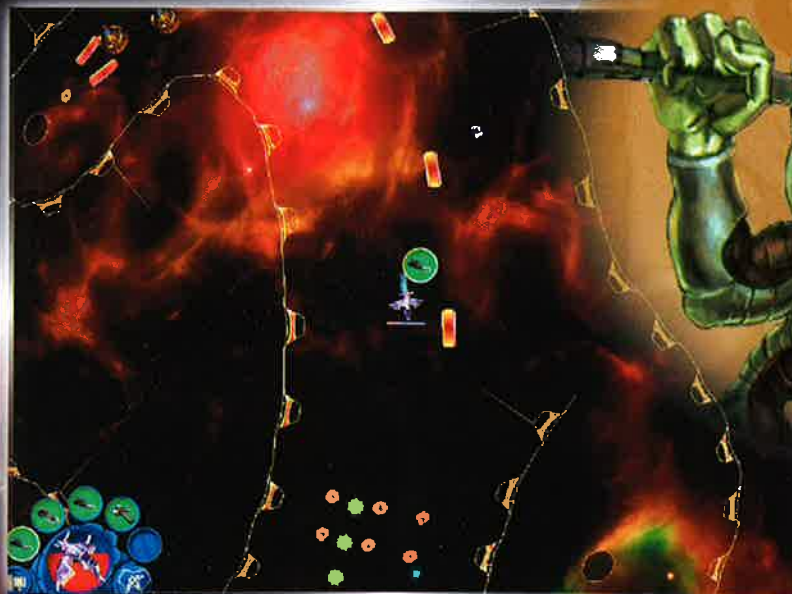
Jednak po zdobyciu jakiejś kasy możliwości mamy baaardzo duże. Na myśliwcu – poza lepszym uzbrojeniem – można wymienić także silniki, zbiorniki z paliwem, sensory, generatory promieni ściągniętych, a do tego dodać gadżety, choćby takie jak tarcze. Jedyny problem to wolne miejsce.

Dopieszczanie szczegółów

Nasz statek – i to niezależnie od tego, jaki akurat kadłub mamy – ma bardzo mało wolnego miejsca (w stosunku do naszych potrzeb – bo jest ono potrzebne zarówno do przewozu towarów, jak i montażu wyposażenia). Oczywiście można zrezygnować z niektórych systemów, ale na dłuższą metę nie jest to wyjście dobre, bo ostatecznie i tak trzeba rozwalić Obcych.

Obowiązkowy jest nawet promień ściągnięty. Bez niego nie tylko nie będziemy w stanie pozbiierać wyrzuconych w przestrzeń dóbr (pół biedy, jeśli nie paramy się piractwem), ale i zdobywać punktów doświadczenia niezbędnych do zwiększenia umiejętności postaci. Te bowiem dostaje się nie za wykonywanie misji (przynajmniej tych typowych) czy samą walkę, a dostarczanie do baz Rangerów pozostałości po rozwalonych obcych. Zresztą akurat to konkretne rozwiązanie zbytnio mi się nie podoba. Na początku gry nie mamy nawet co o zabiciu Obcego marzyć, bo ich statki są mocne, a poza tym poruszają się oni w dużych grupach. Dlatego też o podnoszeniu cech trzeba niestety zapomnieć, koncentrując się na ulepszeniu sprzętu.

Z tym jest o tyle fajnie, że nie ma tu czegoś takiego jak ustalone na sztywno statystyki. Np. silniki o tej samej „mocy” (czyli szybkości w normalnej przestrzeni i zasięgu lotu w nadprzestrzeni) sporo się między sobą różnią wagą. Podobnie jest z kadłubami (różne wytrzymałości i ładowności), bronią (waga, zasięg, obrażenia – dodatkowo broń występuje w kilku różnych typach), zbiornikami paliwa (pojemność i waga) i całą resztą – w zasadzie zawsze jest jeszcze coś do ulepszenia. I to także dosłownie, bo poza wymianą podzespołów można także skorzystać z usług stacji naukowych, na których za drobną opłatą to i owo nam podrasują.



Ostateczna rozgrywka

Tej zabawy nie można jednak przedłużać w nieskończoność, bo Obcy zajmą wszystkie planety. W pewnym momencie trzeba się za nich zabrać i przetrzepać im skórę. Co jest tu bardzo fajne, każda wyzwolona przez nas planeta zaczyna płać regularne podatki, dzięki czemu nie trzeba się już bawić w handel czy misje, by mieć za co ulepszać sprzęt czy tworzyć flotę. Jest tylko jeden problem – nie jesteśmy jedynym Rangerem, a pozostali także chcą zostać tym, co uratował galaktykę. I jeśli to ktoś inny wyzwoli planetę, on będzie zbierał z niej dowody wdzięczności.

Niespełnione marzenia

A teraz będzie o zbrodni popełnionej przez twórców. Otóż, gra jest niemal turówką. Na planetach można sobie w turach pocze-kać np. na zmianę cen czy nowe zadanie. Tak samo z lotami – klikamy np. planetę, do której chcemy dolecieć – i pojawia się informacja, ile tur (każda z nich to jeden dzień) nam to zajmie. I byłoby naprawdę super, gdyby nie walka. Po pierwsze, dzieje się ona w tych samych turach, czyli wydajemy polecenia raz na dzień. Po drugie, nasza kontrola nad statkiem ogranicza się do wybrania miejsca, do którego ma lecieć (może to być inny statek) i celu, do którego ma strzelać. To wszystko – żadnej

możliwości manewru, żadnej taktyki (jeśli nie liczyć pomocy, jaką można uzyskać od innych statków) – po prostu nie! Wybiera się tylko cel i modli, by nasze działa były lepsze od tych wrogich. Po prostu super – jak można było tak zwalić tury!

Drugim dziwnym pomysłem jest zręcznościowa walka w nadprzestrzeni. Na początku jest to coś całkowicie opcjonalnego, ale później... dobra, nie będę zdradzał fabuły. Tyle tylko, że jeśli ktoś lubi turówki, latania a la strzelanki z automatów raczej nie polubi – po kiego zatem pomiesza- no to z turami, nie mam zielonego pojęcia.

Dołączyć się?

Mogło być super, a jest... w sumie i tak niezłe. Grze brakuje wprowadzie fajerek, filmików czy choćby intry, ma dwu-wymiarową grafikę (takie coś w dobie wszechobecnego 3D?), ale w zamian oferuje duże możliwości rozwoju i za każdym razem inną mapę. To wystarcza, by miłośnik kosmicznych podróży, handlu i RPG miał co robić przez wiele tygodni. Nie przeszkadza nawet brak multi, bo wyniki można podesłać do twórców, a następnie podziwiać siebie na liście najlepszych... choć to przez pierwsze miesiące raczej nam nie grozi, ale jest przynajmniej do czego dążyć. (GDA)



PRODUCENT: BLIMP ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: TOPWARE POLAND
CENA: 39,90 zł
HTTP://CSM.TOPWARE.PL

WIN 98/ME/XP
PROCESSOR: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

QN'IK | GLORIA - MŁODSZA SIOSTRA TOMMY'EGO VERCETTI?

Czy potraficie wymienić choć jedną bohaterkę gry akcji, która by nie miała monstrualnego biustu? Może jestem nietypowym facetem, ale powyżej pewnej granicy już tylko współczuję tym biednym kobietom, że muszą dzwigać te tony silikonu. Widać jednak - są na to skazane. Jeśli nie ma się pomysłu na grę, inwestuje się w implanty.

CRIME SCENE

MANHATTAN

CRIME SCENE MANHATTAN

Spójrzcie na Glorię. Tak, chodzi mi o to coś, co się ukryło za tymi wielkimi piersiami. Jest ona zawodową morderczynią, która schrzaniła ostatnie zlecenie w Hollywood (jak udało jej się do tej pory pozostawać niezauważoną z wielkim tatuażem na twarzy, pozostaje wielką tajemnicą), przez co zmuszona była do ucieczki. Manhattanie - strzeż się, bowiem Silicon - Woman się zbliża!

Gloria sama w NY

Miała tam jeden kontakt, co na początek wystarczyło. Już na lotnisku ukradła taksówkę i wyruszyła na zarobek. Kolejną wielką zagadką jest to, że przez pierwsze misje musiała podwozić klientów za kilka dolarów (no dobra... Kilkaset. Nie wnioskujmy, co się musiało dziać w tej taksówce, że klienci płacili takie kwoty), żeby sobie zarobić na marny pistolecik. Którego gracze i tak nie zobaczy, gdyż bohaterka ma problemy z chodzeniem (zniechęciła się widokiem swoich podbitych oczu, gdy biegła bez stanika?) - przez całą grę siedzi za kółkiem jednego z sześciu aut, które dostaje na początku każdej misji.

Morderstwo na Manhattanie

Misji jest dwadzieścia. Każda jest dość krótka (maksymalnie na kilka minut), co samo w sobie jest zaletą, gdyż nie mamy możliwości zapisu gry podczas wykonywania zadań. Graliśmy w GTA: VC? Wyobraźcie więc sobie, że CSM składa się z dwudziestu małych misji z GTA, polegających tylko na jeżdżeniu i ewentualnie strzelaniu z samochodu. Dostarczy nam więc zabawę na

maksymalnie kilka godzin, po których można jeszcze swobodnie pojeździć po mieście zupełnie bez celu. W tym jakoś nic fascynującego jednak nie znalazłem.

Wypolerowane Jabłko

Plusem gry niemieckich programistów jest za to na pewno grafika. Nie ma co jej porównywać do tej z GTA (tam poruszaliśmy się dużo większą liczbą rodzajów pojazdów, również po wodzie i w powietrzu), choć pod tym względem CSM nie ma się specjalnie czego wstydzić. Jednakże nic nie usprawiedliwia jej naprawdę bardzo wysokich wymagań sprzętowych. Bez 512 MB RAM-u i porządnej karty graficznej z 64 MB raczej bym do gry nie podchodził. Na moim redakcyjnym komputerze (Athlon 2000, 256 MB RAM, Radeon 8500) nawet z włączonymi najniższymi ustawieniami nie dało się nazbyt komfortowo grać.

■ Nie wiem, czy uwierzycie, ale w tej grze da się wyhamować w tej sytuacji przed zakretem.

■ Takie prędkości w tej grze to nie jest szczególny wyczyn.

Chcesz zostać Glorią?

Przeleżałem efekty kilku klinik chirurgicznych w Polsce. Cena zabiegu powiększenia piersi oscyluje w granicach 4000 - 6000, do tego dochodzi jeszcze koszt implantów (kilkaset dolarów za sztukę). Gloria kiedyś na pewno była bardzo bogatą kobietą...

Być może gra zyskuje dodatkowe walory dla kogoś, kto dobrze zna Manhattan. Ja niestety nie miałem przyjemności odwiedzić Wielkiego Jabłka, więc sam nie jestem w stanie zweryfikować zapewnień autorów o świetnym odwzorowaniu jednej z najsłynniejszych dzielnic na świecie. A właściwie - mam nadzieję, że chodziło im tylko o wygląd ulic i budynków, nie zaś zachowanie społeczności. Bo jeśli by tak było, obywatele Nowego Jorku, chcąc jechać do jakiegoś spokojniejszego miejsca, wybieraliby wycieczki krajoznawcze po Iraku w samochodzie z wielką flagą amerykańską na dachu.

Jak w życiu

Miasto teoretycznie tętni życiem (korki są niesamowite i wręcz realistycznie frustrujące, gdy musimy gdzieś szybko dojechać), ale ludzie starają się zrobić wszystko, żeby przestało. Przykładowo - jadąc sobie spokojnie ulicą ni stąd, ni zowąd słyszę strzały, a kule migają mi koło maski. To policja. Środek dnia, setki przechodniów, samochodów - a oni we mnie naparzają jak do kaczki, w dodatku zupełnie bez powodu. To jednak jeszcze nic. Zabawniejsze jest, że w spokojniejszym miejscu, w którym policja tylko chodzi w patrolach (korzystając często z taksówek! Nie stać ich na radiowozy?), bez problemu mogę jeździć po chodniku (notabene



CSM składa się z dwudziestu małych misji z GTA, polegających tylko na jeździe i ewentualnie strzelaniu z samochodu. Dostarczy nam więc zabawy na maksymalnie kilka godzin.

zabawne jest, że ludzie, uciekając przed moich kół, wyskakują na jezdnię, żeby potrącić ich kto inny), masakrując dziesiątki osób, w tym policję. Żadnego pościgu z tej okazji nie należy się obawiać.

Ale nawet i to jest do przelknięcia. Najzabawniej jest, gdy trafimy na kretyna, który ma bazookę. To normalny widok na Manhattanie, według Blimb Entertainment. Jest sobie taki facecik z wyrzutnią rakiet na ramieniu i strzela do wszystkiego, co się rusza. Głównie do gracza, ale zupełnie nie przejmuję się tym, że ten może się schować za tłum ludzi albo inne samochody. Masakry wychodzą z tego całkiem ciekawe, choć są absolutnie niczym niewytłumaczone i zupełnie bezsensowne. Gracz wcale nie musi podpadać jakimś gangom, tak jak w Vice City - tych w CSM nie ma wcale. Czemu więc niektórzy przechodnie po prostu mnie nie lubią? Domyślam się, że to dlatego, aby było efektowniej. Gratuluję.

No to jazda

Do wylizanki wad dorzucę jeszcze coś, co mnie najbardziej irytowało - model jazdy. Samochodów w grze jest w sumie sześć, ale żadnego nie prowadzi się zbyt dobrze. Autorzy znacznie przesadzili z ich możliwościami - głupia taksówka bez problemu rozpędza się do dwustu kilometrów na godzinę, zaś dla wozu sportowego magiczna bariera trzech stów jest do przekroczenia, o ile ma dobrą prostą... Tych w grze co prawda nie brakuje, ale ruch uliczny skutecznie przeszkadza w osiąganiu odpowiednich szybkości. Dlatego też najsukceszniejszą metodą jest jazda po chodnikach, łamanie łatan, skrzynek pocztowych, a nawet grubych drzew (przekomicznie są niszczone - jakby były ze styropianu). Samochód jest bardzo odporny i trzeba wiele zachodu (albo błędu gry, które zdarzają się częściej niż w całej serii GTA), żeby go zniszczyć, co od razu kończy misję.

Gloria victis

Gdy dostałem tę grę do recenzji (z komentarzem „takie GTA dla ubogich”), nie byłem do niej zbyt dobrze nastawiony. Tym niemniej pierwsze wrażenie było... całkiem pozytywne. Gra kosztuje 40 złotych, wygląda ładnie i dostarcza zabawy na jakiś czas. Bardziej adekwatnym porównaniem jest jednak nie seria Rockstar, ale taki Starsky & Hutch (też zresztą sprzedawany w taniej serii). I w tym porównaniu CSM w sumie jest w stanie się wybronić. Tym niemniej - ja bym za Glorię nawet tych 40 złotych nie dał. Jeśli ktoś jednak jest spragniony gigantycznego, wirtualnego biustu i dawki prawie beznamięsnej akcji... Można się zastanowić nad jej zakupem. [CDA]



5

GRY WALNOŚĆ 5
VIDEO 7
AUDIO 7

WERDYKT

- niezła grafika
- dynamika
- zero realizmu miasta
- prowadzenie samochodów
- relatywnie małe zróżnicowanie misji
- GTA wyszło już dawno temu...

PRODUCENT: PRIMAL SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: DREAMCATCHER INT.
WWW.BESIEGER.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 700 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



ALLOR | ZAPOMNIELI O AI, CZY CO?

Wikingowie, barbarzyńcy, centaury i ogry (ale nie zielone, tylko niebieskie, z maczugami i bez towarzyszących im osłów), a do tego jeszcze wielkie miasta, górskie twierdze, latające statki i magia. Zapowiadał się jeden z ciekawszych RTS-ów, ale...

Jednak niestety niewiele z tego wyszło. I to mimo faktu, że niemal wszystkie składniki niezbędne do stworzenia bardzo dobrej gry były – i nadal są – na miejscu. Porządna grafika? Odpowiada za nią ten sam engine, którego użyto w niedawno recenzowanym I of the Dragon, dzięki czemu można było bez problemów stworzyć bardzo duże i do tego jeszcze niezłe wyglądające mapy. Da się wprawdzie przyczepić do nieco zbyt słabych tekstur czy braku falujących traw (za dużo wymagam? W Ground Control II to wszystko jest!), ale ogólnie rzecz biorąc i tak jest niezłe. Nawet postacie, choć nie powalają szczegółowością, prezentują się jak najbardziej zjadliwie, także na zbliżeniach.

Jak z głupkami wygrać wojnę???

Można by się wprawdzie jeszcze trochę rozpisywać o tym, co w grze zrobiono dobrze, co się podoba i ogólnie lać miód na serce tak twórców, jak i dystrybutorów, ale niestety wystarczy trochę pograć, by te zalety stały się tylko dymem dla niesamowitej (czytaj: niesamowicie dennej) wprost sztucznej inteligencji. Tak niesamowitej, że przeprowadzenie jakiegokolwiek większej operacji militarnej graniczy z cudem, dzięki czemu zrobiony przed nią Save jest wręcz niezbędnym składnikiem planów strategicznych. Bo bez niego może się okazać, że nasi zamiast na wroga, ruszą tworzyć własne kółka wzajemnej adoracji...

W dodatku problemy te ujawniają się już na początku tutoriala, parę chwil po tym, gdy człowiek przestanie patrzeć na grafikę, a zabierze się do kierowania jednostkami, tak więc przerwanie pochwał właśnie w tym momencie jest jak najbardziej na miejscu. Trochę się w swoim życiu w strategię nagrałem, ale tak skopanej inteligencji i algorytmów odpowiadających za przemieszczanie się z punktu A do punktu B jeszcze nie widziałem. Rozumiem, że czasami w ferworze walki coś się tam zablokowało, ale tutaj blokuje się w zasadzie wszystko i wszędzie!

Idziemy (sru)tu(tu)?

Nawet chłopci zbierający surowce potrafią na siebie wejść i... no i w zasadzie nie idzie sobie dwóch chłopów w tym samym kierunku jeden za drugim, ale się zbyttnio do siebie zbliżyli, mimo przebiegania nogami – stoją w miejscu... I będą tak stali, chodząc do końca świata, chyba że im ręcznie pomożemy... OK, można by na to przyznąć oko, ale niestety tutaj zarządza się całkiem sporymi „zasobami ludzkimi”, a gdy już ruszamy na bitwę, na takie pierdoly nie ma zwyczajnie czasu. Całą naszą uwagę pochłaniają wtedy jednostki bojowe, które... też na sie-



BESIEGER

Naprawdę chciałbym tę grę wszystkim polecić, ale na drodze staje sztuczna inteligencja. A właściwie jej brak.



bie wpadają. I na dodatek są ślepe. Nie, nie dlatego, że na siebie wpadają, tylko dlatego, że bardzo często zamiast wykonać rozkaz ataku i rzucić tą @\$% włócznią, zaczynają biegać w kółko, jakby im ktoś gorących węgli do butów nasypał. Tak samo biegają zresztą, wymachując toporami wojowie „pierwszego kontaktu”, ale w ich przypadku jest to o tyle uzasadnione, że przecież najpierw muszą do wroga podejść. Choć tak prawdę powiedziawszy, uzasadnienie to wcale nie poprawia humoru, gdy widzimy na ekranie wielką bandę naszych biegających w koło garstki wrogów, których dziwnym trafem nie mogą zaatakować.

Do ataku, do diaska!

Zresztą i sam rozkaz ataku funkcjonuje tutaj niezbyt szczęśliwie. Niby nasi mogą stać w miejscu (jest nawet do wyboru kilka sensownych formacji) i czekać na atak, samemu ścigać wroga, który znajdzie się w zasięgu wzroku, bądź też ruszyć do ataku na jednego wskazanego im nieprzyjaciela. Jest tylko jedno „ale” – gdy wydamy im rozkaz ataku na konkretny cel, dostaną kłapek na oczach. Choćby dostali po łbie pałą, z uporem maniaka będą wykonywać wydany im rozkaz. Podobnie jest zresztą z rozkazem przemarszu do nowego miejsca – dopóki tam nie dotrą, niezależnie od wybranej „agresywności” nie będą się w ogóle przyjmowali otoczeniem.

A coś takiego jak rozkaz przemarszu z rozglądaniem się na boki i eliminowaniem spotkanych po drodze zagrożeni tutaj po prostu nie istnieje. Nie, bo nie. Innym bardzo interesującym (i bardzo irytującym) absurdem jest zachowanie się bohaterki – babki lekarki. Otóż, jak na lekárkę przystało, lata ona po polu walki i leczy rannych. I byłoby super, gdyby nie to, że lata tak tylko wtedy, gdy... jest nastawiona do świata agresywnie. Gdy zaś znajduje się w drużynie, która ma wydany rozkaz stania w miejscu do ostatniej kropli krwi – cóż, ona też oczywiście stoi. Jak rozkaz to rozkaz, żadnych wyjątków!!! Ordnung muss sein! Można sobie z tym poradzić, bo każdy z wojów w drużynie może mieć ustawiony inny poziom agresywności (znaczy się dowolny z dwóch dostępnych), ale jeśli nagle zechcemy zmienić drużynę poziom agresywności – zmiana będzie się tyczyła wszystkich jej członków, przez co znowu ręcznie trzeba będzie naszą zielarkę do łapania dopingować. Argh!

Budowanie, rozwijanie i inne – nie

Gdyby nie te problemy, gra mogłaby być naprawdę niezła. (*) Tzn. jeszcze należałoby poprawić muzykę, bo w większości przypadków jej klimat do reszty gry pasuje jak pięść do nosa. I jeszcze grafikę w menu – jest strasznie rozmyta, nieostra i jakaś taka amatorska w złym tego słowa znaczeniu. I czas przechodzenia między menu a grą trwa stanowczo za długo, przez co zrobienie zwykłego save'a (bo są jeszcze autosave'y w co bardziej strategicznych momentach i te wykonują się błyskawicznie). I jeszcze kamera! O ile na wolnym powietrzu jest tylko trochę upierdliwa, w podziemnych można muzykę pogryźć. Wszystko przez to, że jej wysokość ustawiana jest względem podłoża i gdy najedziemy nad góry, gwałtownie maleje, bo kamera może się wzniesć tylko do pewnej wysokości. Gdy więc z gór już zejdziemy, nagle kamerę mamy ustawioną na wysokości kolan... Jak to ułatwia walkę w wąskich

podziemnych korytarzach (ich ściany zachowują się jak góry i nie można przez nie patrzeć) pisząc nie trzeba...

(*) dla (t)opornych na ironię: to właśnie nazywamy sarkazmem

Można by się wprowadzić przyczepić do misji na zasadzie „to już kiedyś było”, ale te choć nie grzeszą odkrywczością – są i podziemne, i naziemne, z rozbudową miasta i bez, zdobywaniem twierdz i obroną własnych – w zasadzie mamy wszystko, co tylko wymyślić można. I to fajnie ze sobą połączone, bo po ukończeniu jednej misji od razu przechodzimy do następnej, która jest jej logiczną kontynuacją. Poza tym w grze mamy w sumie dwie kampanie z przeplatającą się fabułą, dzięki czemu cały konflikt poznajemy z obydwu jego stron – nie jest to może nic odkrywczego, ale i tak jest to zaleta, a nie wada. **Dobrze wypada napisać o całym budowaniu, zbieraniu surowców i szkoleniu wojów.** Budynków jest sporo, są ulepszenia, poza tym część budynków, by funkcjonować, musi mieć obsługę, co ogranicza nieco (i bardzo dobrze) wielkość miasta oraz sił zbrojnych. Bo te składają się z odpowiednio przeszkolonych chłopów, których trzeba najpierw w chatach wychować, a następnie posłać do odpowiedniej szkoły. Co bardzo fajne, woj może potem wrócić do szkoły, by stać się znowu chłopem, nie tracąc przy tym swojego doświadczenia, dzięki czemu można mieć albo superchłopów albo też przeszkolicić się na kogoś innego – szkoda tylko, że nie można od razu np. berserkera we włócznika zmienić, ale to już mały pikus.

Obiegać dalej czy...

...dać sobie z tym spokój? Są fajne kampanie, niezła grafika, bohaterowie i zwykli poddani zdobywający doświadczenie, odpowiednia dawka fantasy, z latającymi okrętami, i wielkie twierdze. Są nawet multi i wilkingowie! **Naprawdę chciałbym tę grę wszystkim polecić, ale na drodze staje sztuczna inteligencja.** A właściwie to jej brak. Jeśli lubisz spokojną grę w zwolnionym tempie (wtedy ma się jeszcze czas na korygowanie błędów popełnianych przez AI), będzie to dla ciebie gra wręcz bardzo dobra. Jeśli jednak nie masz na to czasu... cóż, sztuczna inteligencja jest tu naprawdę fatalna...

I jeśli do czasu wydania wersji PL nie się w tym względzie nie zmieni, szóstka pozostaje maksymalną oceną, na jaką Besieger zasługuje. [GDA]

6

GRYWALNOŚĆ 6
VIDEO 7
AUDIO 6

WERDYKT

- + różnorodne misje
- + dużo budowania i zdobywania
- fatalne AI
- spore problemy z kamerą
- niezupełnie pasująca muzyka

PRODUCENT: MADDOX GAMES
DYSTRYBUTOR: UBI SOFT
WWW.IL2STURMOVICK.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PIOTR WIELKI | PODNIEBNE WRAŻENIA NIE DO PRZECENIENIA

IL 2 oraz dodatek doń - *Forgotten Battles* - jako pierwsze poważnie zaprezentowały nam temat walk powietrznych na froncie wschodnim. I nie ulega wątpliwości, że mimo rozbudowanych możliwości rozgrywki symulator wcale ich nie wyczerpał.

IL 2

STURMOVIK

ACE EXPANSION PACK



Ace Expansion Pack to już trzecia odsłona tytułu IL 2 Sturmovik, znanego wszystkim lotniczym wyjadaczom komputerowych klawiatur. Dodatek nie wnosi wielu rewelacji, jednak całość tworzy jedną z najlepszych gier w historii symulatorów. Firma Ubisoft oddała w nasze ręce produkt, który bez ryzyka można określić jako kompendium lotnicze „Wielkiej Wojny Ojczyźnianej”.

Świeże mięso

Nie będę się rozpisywał nad zaletami i wadami wspomnianego IL 2 i jego rozbudowanej wersji *Forgotten Battles*, ponieważ zrobił to już ktoś przede mną (IL, jaki jest, każdy widzi). Miał tego przeżyć od razu do rzeczy. Zanim wzbiłem się w przestworza, nastąpił drobny zgrzyt z programem instalacyjnym. Początkowo sądziłem, że to ja przeoczyłem okno doboru ścieżki dostępu. Jednak nie - gra wcale nas o nią nie pyta i instaluje się wyłącznie na dysku C! Biała tym, którzy podzieliли twardziela na partycje.

Szczęśliwie migawki z samolotami pojawiające się w trakcie przegrywania plików ukoili moje nerwy i jednocześnie podrażniły ciekawość. Wiedziałem, że po uruchomieniu gry może być już tylko lepiej. Nie zawiodłem się. Liczba maszyn, które możemy dosiadać, została dość znacznie zwiększona o rarytasy, takie jak Spitfire, Lightning, P-63 KingCobra, Mitsubishi Zero, IAR, Ta-152, Gladiator, YP-80 Shooting Star, Me-163 Comet, Bf-110, oraz He-162 Salamander (niektóre dostępne w kampaniach). Do boju wkracza z wervą Me110, wielki nie-

obecny poprzednich odsłon IL 2, zapraszając do spędzenia za sterami całej kampanii. W powietrzu można również spotkać B-17G czy latającą bombę V1 albo zestaw Mistel (myśliwiec przyczepiony do latającej bomby skonstruowanej na bazie bombowca).

Na tyle, na ile pozwala mi ocenić je moja wiedza fachowa(*), muszę przyznać, że samoloty zachowują własne cechy i własności lotne na różnych pułapach. Graficznie i dźwiękowo nie doszukałem się wielu innowacji. Były to np. ładniejsze błyski strzelających działek czy kurzawa wzniecana przez śmigła kołujących samolotów. Podretuszowano nieco efekty trafień, wzbogacając je o iskry krzesane przez kule ześlizgujące się po pancerzu. Z drugiej strony, wszystkie te efekty można było uzyskać poprzez zainstalowanie patcha ver.1.22 do *Forgotten Battles*, która to łatka instaluje się wraz z dodatkiem na podstawową wersję 1.0. Na plus trzeba AE zaliczyć sporo nowych komunikatów mówionych, także tych w językach narodowych (węgierski, rumuński).

W stonowanym sosie

Na duży plus zasługuje tu wielość kampanii, w których możemy zasilić siły powietrzne Rumunii, Słowacji (tak, tak - nasi południowi sąsiedzi walczyli z bolszewizmem), oczywiście ZSRR, Niemiec, Finlandii, Węgier, Francji (działania słynnego pułku Normandie-Niemen to chyba jedyna naprawdę chwalebna karta zapisana przez Francuzów w czasie wojny) i ...Polski. Jednak ostatnia kampania nie została w pełni



Wyskoczyłem na papierosa!

IL 2 STURMOVIK ACE EXPANSION

8

GRYWAŁNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

8

8

8

WERDYKT

nowe samoloty

nowe kampanie i teatry działań

polska kampania

urealnienie walk w kampanii

instalacja

umiejętności strzeleckie komputerowych pilotów

polska kampania wywołuje niedosyt

zmiany mają charakter kosmetyczny

Kumoterstwo

Zainteresowanych Szturmowikiem oraz innymi maszynami z czasów II wojny odsyłam na zaprzyjaźnioną stronę: <http://acn.waw.pl/sturm>. Dużo ciekawych informacji, podanych niekiedy w bardzo zabawny w niekonwencjonalny sposób.

Do wyboru, do koloru



B-17G

Czyli latająca forteca. Tego twardego nie muszą chyba nikomu przedstawiać. Spada z nieba dopiero, gdy masa wpakowanego węgla ołowiu zaczyna przekraczać maksymalny udźwignięcie.

P-51C Mustang

W malowaniu 315 dywizjonu myśliwskiego (Dęblińskiego). Jedna z pierwszych wersji Mustanga, jeszcze przed faceliftowaniem, po którym zyskała charakterystyczną kroplową owiewkę (jak widzicie, trafiła w naprawdę dobre ręce).



TA152

Właściwie to rozwojowa wersja „Foki” 190, zwiecenie kariery inżynierskiej Kurta Tanki.



G0229

To wcale nie myśliwiec kosmiczny z „Gwiezdnych Wojen”, lecz latająca skrzydła, czyli kolejna „ludowa broń” III Rzeszy. Na uwagę zasługuje niezwykle łatwe sterowanie - samolot wybacz wiele błędów. Idealnie cacko do nauki pilotatu. Aha... jest jeszcze jedna kwestia. Skojarzenia z B2 (oryginalnym ponoć wytworem amerykańskiej myśli technicznej) całkiem na miejscu.

FW200 Condor

Dalekie oczy U-Bootów - operując z baz w Norwegii i Francji napsuły sporo krwi załogom alianckich konwojów. Na froncie wschodnim brały udział w zaopatrywaniu oblezionej w Stalingradzie szóstej armii.



P-38 Lightning

Szybki, piękny, zabójczy... Czego chcieć więcej?



HS162 Salamander

Odrzutowy myśliwiec „ludowy”. Kolejna wunderwaffe, która miała uratować Vaterland. Miała na nim latać młodzież z Hitlerjugend, ale wojna się skończyła i chłopaki się nie wykazali.



P-63 KingCobra

Najlepsza wersja „Kobry”. Działko kal. 37 mm to naprawdę poważny argument w dyskusji. Dzięki opancerzonej kabine samolot ten podbił serca radzieckich pilotów.



To jedna z tych gier, które można by zabrać ze sobą na bezludną wyspę i cieszyć się nią bez końca.

Samoloty obu stron nie występują - nareszcie - w przesadnych ilościach. Dotyczy to przede wszystkim Rosjan, których lotnictwo zostało na początku wojny zdziękowane. Piloci nie wpadają na siebie tak często, jak to miało miejsce w Forgotten Battles. Sytuacje, w których doświadczeni lotnicy ni z tego, ni z owego zderzali się ze sobą, doprowadzały w poprzednich częściach gry do białej gorączki. W Ace Expansion takie wydarzenia należą do rzadkości i dotyczą tylko „złotdziobów”. Nareszcie uwzględniono wyższy kunszt lotniczy powietrznych piratów Goeringa. Nie dochodzi już do kuriozalnych sytuacji, kiedy jeden dywizjon Izaaków gromi eskadry Stodziewiątek.

Również tryb misji pojedynczych wzbogacono o nowe teatry działań, co przy wykorzystaniu edytora pozwala wykreować ciekawe scenariusze. Możemy teraz wspierać desant na plażę Normandii tudzież uderzyć z powietrza na oblezione Bastogne, w pechowych dla aliantów Ardenach. W ferworze opracowywania nowych kampanii i samolotów nie zapomniano o poprawianiu merytorycznego aspektu gry. Dodatek sprostował kilka błędów, które wkraśli się w opisy niektórych samolotów.

Żałować, że z kością

Mimo wszystkich zalet „poszerzony IL” nie jest jednak bez wad. Umiejętności strzeleckie lotników pozostawiają wciąż wiele do życzenia - delikatnie mówiąc. W walce kołowej tylko najlepsi piloci strzelają z wyprzedzeniem

haniałby i podstępny, bo najwyraźniej... widzi przez chmury.

A teraz coś od serca: brakowało mi możliwości pilotowania chociaż jednego typu rosyjskiego bombowca średniego. W grze występują przecież SB-2, DB-3, IL-4, a także Tu-2. Szkoda, bo te dwie ostatnie maszyny były konstrukcyjnie zbliżone do naszego Łosia. Po kampanii wrześniowej egzemplarz P-37 wpadł w ręce Armii Czerwonej. Kto wie, na ile radzieccy konstruktorzy wzorowali się na płatowcu PZL-a?

Mimo wszystko smaczne danie

Trzeba zaznaczyć, że IL 2 jest jednym z nielicznych symulatorów, w którym samoloty nie rozpadają się po pierwszym trafieniu z „dwudziestki”, a nawet całej serii. Żądany efekt dekompozycji kadłuba można uzyskać (i to też nie zawsze, „foka 190” wytrzymała trzy trafienia, zanim coś od niej odpadło) przy zastosowaniu maszyn wyposażonych w działko 30 mm i większe.

Chociaż Ace Expansion na kolana nie powala, stanowi dość sensowny dodatek, który utwierdzi posiadaczy IL 2 Sturmovik w przekonaniu, że postawili na właściwego konia. Teraz ich ulubiona gra jest nie tylko realistycznym i niesamowicie grywalnym symulatorem, prawdziwym liderem na rynku, lecz prawdziwym kompendium walk powietrznych na froncie wschodnim. To jedna z tych gier, które można by zabrać ze sobą na bezludną wyspę i cieszyć się nią bez końca. **IGDA**

* słowa te pisze pilot szybowcowy, a więc osoba, która zna latanie nie tylko z ekranu - przyp. red.

Żartowałem! Wcale nie chcę żebyś mnie pocałował w...



PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: 99 ZŁ
WWW.XPANDRALLY.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1.5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



DE TIGES | CHROME'OWANE SAMOCHODY!

XPR

xpand rally

Po ogłoszeniu przez Techland rozpoczęcia prac nad grą rajdową, i to na silniku gry FPP (Chrome), wielu nie wierzyło w to, że będzie to gra godna uwagi. Jeśli w ogóle coś z tego wyjdzie. Założenia autorów były jasne. Xpand miało konkurować z najlepszymi na rynku.



W przypadku rozglądania się po rynku gier rajdowych na PC dziwią straszne pustki. Dziś można nabyć któregoś tam z rzędu „kolina”, który jest wydawany jak seriale typu FIFA. Efekt tego jest taki, że wśród fanów symulacji za najlepszą uznaje się część pierwszą - i chyba słusznie. O Rally Championship już nikt nie pamięta, Rally Master to też historia. Trochę szkoda świetnego Rally Trophy, który ma całkiem niezły model jazdy, ale dwa nawroty na całą grę to chyba ciut za mało. O wynalazkach

typu Sega Rally nawet nie będę wspominał. Nic - tylko płacz i zgrzytanie zębów. Na szczęście ostatnio coś się ruszyło i oprócz Xpanda pojawił się Richard Burns Rally. Wypada zatem wyciągnąć kierownicę i wyruszyć na wirtualne rajdowe trasy.

Prawy pięć, nie ciąć...

Po uruchomieniu gry należy podać identyfikator i wybrać poziom trudności rozgrywki. Do wyboru dwa podstawowe tryby - amator

i symulacja. Oczywiście bez zbędnych ceregieli wybrałem symulację jako jedyny słuszny tryb dla posiadaczy kierownicy. Do wyboru jest tu kilka wręcz standardowych opcji. Możemy wziąć udział w mistrzostwach, sprawdzić się na trasie pojedynczego odcinka specjalnego lub pograć ze znajomymi przez sieć. Jednak sama rozgrywka nie przypomina typowej gry rajdowej.

Lewy dwa, uwaga skały...

Ortodoksi rajdowi mogą się czuć ciut zawiedzeni. W grze nie ma typowych rajdów ze strefami serwisowymi oraz liczeniem sekund co odcinek specjalny. Cały mechanizm rozgrywki przypomina ten z Need for Speed 5 - Porsche 2000. Na początku dysponujemy małą gotówką, za którą kupujemy jakieś auto. Gracz ma też dostęp do trzech odcinków specjalnych. Każdy to osobne wyzwanie. Za wygranie każdego otrzymujemy pieniądze - te należy zainwestować w samochód tak, aby mieć



Wyprowadzenie auta z poślizgu

1. Kontra

Jeżeli czujesz, że tył zaczyna cię wyprzedzać, szybko kontruj kierownicą. W autach z napędem na 4 koła lub z tylnym napędem możesz spróbować gazem kontrolować poślizg, ale to wymaga wprawy. W wozach przednionapędowych trzymaj gaz bez zmian.



2. Wyprzedzenie ruchu

Nie czekaj z reakcją na wyprostowanie toru jazdy samochodu, a wyprostuj kierownicę wcześniej. Zbyt późne odkręcenie kierownicy spowoduje efekt wahadła i może pogłębić poślizg, który skończy się bączkiem.



RECENZJE

3. Ostatnia deska ratunku

W momencie, w którym czujesz, że kontra nie przyniosła skutku, a samochód dalej się obraca, szczególnie w samochodach tylnonapędowych, obróć kierownicę maksymalnie w stronę zakrętu. Prawdopodobnie wylecisz z drogi, ponieważ przednia oś także straci przyczepność, ale wóz przestanie się obracać, co umożliwi szybki powrót na trasę.



Przebieg odcinków specjalnych to jeden z mocniejszych punktów Xpanda. Szybkie szlaki, ostre nawroty, skały czy przepaście nie pozwalają się nudzić. Cały czas trzeba pracować kierownicą i „szukać” drogi. „Kolinowcy” będą sobie musieli przypomnieć o istnieniu hamulca. Fizyka jazdy jest dość satysfakcjonująca. Na siłę można by się doszukiwać jakiś błędów (być może trochę hamowanie na asfalcie powinno zostać poprawione), ale w trybie symulacji Xpanda może śmiało konkurować z Rally Trophy (przy czym ten pierwszy ma sporo lepsze odcinki specjalne). Colin McRae w ogóle się tutaj nie liczy. Oprócz samej jazdy bardzo podobała mi się interakcja z otocze-

większe szanse na kolejnych trasach. Co jakiś czas - dla urozmaicenia - stawka jest nie tylko mamona, ale także nowy wóz.

Nagrody dobrano tak, aby kolejne wyścigi były bardziej atrakcyjne pod względem finansowym. Oczywiście jeżeli ktoś ma dużo czasu, może w kółko katować pierwszą trasę, tylko wtedy zakup wszystkich lepszych części zajmie sporo czasu, ponieważ, ich lista jest całkiem długa. Podzielone są na kilka kategorii, takich jak silnik, zawieszenie, hamulce, układ przeniesienia napędu, nadwozie i opony. Zazwyczaj każdy element występuje tu w kilku wariantach cenowych. Warto robić przemyślane zakupy, ponieważ zakupiona część traci sporo na wartości, ale te lepsze wpływają pozytywnie na osiągi oraz zachowanie się samochodu. Poziom zużycia części także ma wpływ na fizykę jazdy - warto naprawiać samochód na bieżąco, oprócz opon - te się po prostu wymienia, lepiej pojeździć na jednym komplecie kilka razy.

Prawy nawrót, uwaga hopa...

Po skompletowaniu części można dostosować ustawienia samochodu do własnych wymagań. Garaż nie jest tu jednak zbyt rozbudowany. O ile można ingerować w wiele elementów, ustawienia zazwyczaj ograniczają się do wybrania mała - średnio - dużo, podobnie jak to wygląda w większości gier. Tak przygotowanym autem wyruszamy na trasę.



Zagadka

Kierowca jadący 70 km/h wyprzedza samochód jadący 50 km/h. Gdy się zrównali, zobaczyli przeszkodę i zaczęli hamować. Z jaką prędkością będzie jechał ten, który jechał 70 km/h w miejscu zatrzymania się kierowcy jadącego 50 km/h?

Wariant!
Kosć = 4x dłuższa droga hamowania!
Famię! 2x większa prędkość!
Wynosiła około... 50 km/h.
Wania 70 km/h, będzie przy rozporządzeniu hamowania!
scu wozu jadącego 70 km/h!
Prędkość w tym mie-

Skandynawski przerzut zwany też dojściem na trzy (stosowany na śliskich nawierzchniach)

1. Dojazd do zakrętu

W czasie dojazdu do zakrętu musi obrócić wewnętrzny tor jazdy. Optymalna prędkość zależy od rodzaju zakrętu. Musisz sam ją określić.



2. Manewr

Przez zakręt skieruj wóz na zewnątrz, a następnie w kierunku zakrętu. Dzięki wykorzystaniu efektu wahadła można pokonać ostry zakręt szybciej niż normalnie.



Xpand to gra, jaka w tej chwili ma szansę zagrozić pozycji Colina McRae (moim zdaniem XP jest dużo lepszy).

Hamowanie lewą stopą

Hamowanie lewą stopą stosuje się w samochodach tylnonapędowych oraz z napędem na wszystkie koła. Dzięki temu kierowca w czasie zakrętu może kontrolować hamulec osi przednią, a gazem tylną. Taka jazda wymaga sporo ćwiczeń, ale pozwala na szybsze pokonywanie zakrętów.

niem - do tego stopnia, że specjalnie najedźdzałem na różne przedmioty, aby zobaczyć, co się z nimi stanie. Ale uwaga - jeden porządny 'dzwon' może zakończyć jazdę - i to nie tylko przez zniszczenie samochodu, także w wyniku ran odniesionych przez kierowcę (całkiem niezły pomysł).

Odcinki specjalne odbywają się w pięciu krajach: USA, Polska, Finlandia, Kenia i Irlandia. W USA, Kenii i Irlandii dominują szutry. W Polsce znajdziesz odcinki mieszane asfaltowo-szutrowe, a Finlandia to domena śniegu i lodu.

Pięćdziesiąt, lewy sześć do prawy pięć...

35 samochodów podzielonych jest w grze na osiem grup. W najsłabszej silniki mają 1100 cm³ pojemności i około 70 KM mocy. Najmocniejsza to odpowiednik nieistniejącej już grupy rajdowej B, w której 3-litrowe jednostki osiągały 400-600 KM. Niestety brak licencji spowodował, że nazwy marek są nieprawdziwe (Tiny Hooper, Lion). Myślę jednak, że nie będzie problemu ze zidentyfikowaniem, jaki samochód był pierwowzorem.

Wykonanie graficzne samochodów i otoczenia jest na wysokim poziomie. Refleksy światła, kurz spod kół, brudzące się szyby pozwalają czuć się w prowadzenie samochodu. Do wyboru jest też kilka widoków. Ja preferu-

Street Racer

Moim zdaniem, jedna z lepszych gier samochodowych. Obecnie dostępna jako abaddonware. Rzecz się dzieje w latach 60 w USA. Można handlować samochodami i tuningować silnik. Wszystko po to, aby wygrać w ulicznych wyścigach spod świateł. Wyścigi mogą być o kasę lub o samochód. Brzmi znajomo? To wszystko wymyślił Polacy w epoce Commodore i panego! Polak potrafi!



ję klasyczny - zza kierownicy. Po zmaganiach na trasie można obejrzeć powtórkę. Do dyspozycji jest panel, w którym ustawić można nie tylko kamerę, ale także filtr, z jakim ma być wyświetlany obraz. Ciekawie wygląda efekt starej taśmy filmowej oraz kamery telewizyjnej. W dodatku jest tu możliwość łatwego zgrania obrazu do pliku AVI, z wybranym kodekiem. Zaowocuje to pewnie wysypem filmów ze zmagani na trasach Xpanda.

Słabiej natomiast prezentuje się udźwiękowienie. Szczególnie dotyczy to odgłosów silnika, którym brakuje jakiegoś takiego drugiego dna. Brzmi poprawnie, ale wydaje się, że trochę zbyt płytko. Przejżdżająca prawdziwa rajdówka wywołuje przyjemne ciarki na plecach. Tu tego nie odczułem. Muzyka to już sprawa indywidualnego gustu, ale technicznie nie można jej zarzucić.



Na całość jednak rzutują dość spore wymagania sprzętowe. Radeon 9600 XT wystarczył do komfortowego grania przy średniej liczbie detali. Największych kłopotów z wydajnością należy się spodziewać w okolicach zbiorników wodnych. Framerate spada też, kiedy kierowca porusza się dużo taśm ograniczających. Przejechanie przez taśmę do wody to właściwie gwarantowany slideshow, nawet na dość mocnych kartach graficznych.

Uwaga hopa, przez most, meta...

Xpand ma wszelkie szanse na dłuższą zagospodarcie na dyskach twardej. I to nie tylko dzięki samej grze w jej pierwotnej formie. Techland zdecydował się na stworzenie architektury podatnej na modyfikacje. Wraz z grą instalowany jest ChromEd - edytor tras. Tylko czekać na wysyp tych nowych. Xpand to także całkiem niezły multiplayer, z możliwością postawienia serwera dedykowanego. Oprócz zwykłego ścigania można włączyć rallycross - występują kolizje między autami, oraz freeride, w którym nie ma ograniczenia poruszania się. Jeżeli dodamy do tego wspomnianą przeze mnie możliwość zapisywania powtórek do AVI - wiadać, że jest szansa na stworzenie całkiem przężnej społeczności graczy skupionej wokół tego tytułu. Jak będzie naprawdę, to się dopiero okaże.

Mimo kilku wad, wystawiłem grze wysoką ocenę, ponieważ dobrze się przy niej bawiłem. Stwierdzam z całą stanowczością, że Xpand to gra, która w tej chwili ma szansę zagrozić pozycji Colina McRae (moim zdaniem XR jest dużo lepszy). I jest to chyba najlepsza gra powstała między Odrą a Bugiem. Ma spore szanse na międzynarodowy sukces. [CDA]



8+

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

8

9

6

WERDYKT

- grywalność
- grafika
- niezła fizyka jazdy i otoczenia
- ekonomia
- obrazienia kierowcy

- dzwięki silnika
- brak klasycznych rajdów
- spore wymagania sprzętowe
- zachowanie się auta w czasie hamowania na asfalcie

Zyskaj więcej swobody

Twój wybór

tracer



**Klawiatury
multimedialne
i zestawy
bezprzewodowe**

Nemo Maybach Nautilus

RECENZJE | JOINT OPERATIONS | FPS
• PRODUCENT: NOVALOGIC
• DYSTRYBUTOR: CENEGA
• CENA: 149,90 zł
• WWW.NOVAWORLD.COM

• WIN 98/ME/00/XP
• PROCESOR: PIII 1,2 GHz
• RAM: 256 MB
• GRAFIKA RAM: 32 MB T&L

HUT SĘDZIMIR | WOJNA TYLKO DLA WIRTUALNYCH...

JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING™

Mama zawsze mi powtarzała – "Uważaj, o co prosisz". No i mam(a) teraz za swoje. Kiedy spoglądałem za okno na utrzymujący się tego lata niepokojąco niski poziom słupka rtęci, marzyłem o wakacjach na tropikalnej wyspie, ze złocistym piaskiem i przejrzystą ciepłą wodą. I... właściwie to właśnie dostałem. Tyle tylko, że wyspa jest wirtualna, piasek wyrenderowany, a jeśli leżę na nim plackiem, to tylko dlatego, że właśnie dostałem kulka od przyczajonego w llistowiu przeciwnika.

Ale tak między nami to nie narzekam. A to dlatego, że moje tegoroczne wakacje, ufundowane przez firmę Novalogic w formie gry Joint Operations, są pełne wrażeń i przygód. Żadne tam grzanie napelnionego smakolikiem all inclusive brzucha, tylko nieustające emocje i adrenalina pulsująca w żyłach. Jeśli narzekałeś na wcześniejsze produkcje Novalogic – w tym najbardziej zbliżoną tematycznie serię Delta Force – czeka Cię miła niespodzianka, bowiem Joint Operations to produkcja stojąca o klasę wyżej od wszystkiego, co firma ta do tej pory wyprodukowała.

Tylko dla wirtualnych

Zacznijmy od podstaw: Joint Operations to sieciowy FPS. Sieciowy, czyli taki, w którego grać można, i należy, tylko i wyłącznie na komputerach

podłączonych do Internetu lub przynajmniej sieci lokalnej LAN, z innymi graczami. W tej swojej "sieciowości" nowa gra Novalogic idzie dalej niż takie, należące do tego samego gatunku tytuły, jak np. Battlefield 1942 czy Unreal Tournament 2004.

O ile w tamtych grach zawsze znajdowało się kilka trybów, w które można było swobodnie zagrać w pojedynkę ze sterowanymi przez komputer botami, tak w Joint Ops. („sieciowym inaczej”) zawodnicy mogą rozegrać jedynie kilkanaście zadań treningowych, które rzeczywiście są tylko i wyłącznie ćwiczebne, trwają kilkadziesiąt sekund i sprowadzają się np. do ustrzelenia tego samego helikoptera, wylatującego z tego samego lasu, jedną konkretną bronią, pociskiem powietrze-ziemia typu Stinger.

O kampaniach dla jednego gracza, takich jak w cyklu Battlefield, czy możliwości zabawy we wszystkie tryby gry, z mocno konfigurowalnymi i naprawdę sprytnymi botami, jak miało to miejsce w UT 2004, możesz w przypadku Joint Operations zapomnieć. Jeśli więc nie masz dostępu do Internetu lub po prostu nie lubisz grać przez Sieć, a wydasz pieniądze na Joint Operations, dostaniesz produkt, który do niczego Ci się nie przyda. To gra tylko dla wirtualnych żołnierzy, online'owych bojowników o wolności, naszą i waszą.

Indonezja w ogniu

Abatalia rzeczywistości toczy się o wolność. Joint Operations przedstawia współczesne pole

▶ No i kurczak wpadł na rożen.



Joint Operations nie jest rewolucją wśród sieciowych FPS-ów, zasługuje jednak na uznanie dlatego, że standardowy zestaw opcji i możliwości, jakie gra należąca do tego gatunku powinna oferować, realizuje niemal perfekcyjnie.

walki – swoją drogą, to pierwszy dostępny na rynku czysto sieciowy shooter traktujący o dzisiejszych militariach. Twórcy gry jednak nie chcą grzebać w świeżych konfliktach, takich jak kontrolerska wojna w Iraku, i zdecydowali się stworzyć własny, hipotetyczny konflikt. Rzecz dzieje się w Indonezji, której prezydent wystosował do międzynarodowej społeczności błagany apel z prośbą o pomoc w walce z rebeliantami i sprzymierzonymi z nimi grupami nielojalnych wojskowych. Organizacja Narodów Zjednoczonych w ramach operacji „Nadciągający tajfun” tworzy specjalne siły zbrojne składające się z jednostek pochodzących z 6 krajów – USA, Rosji, Niemiec, Australii, Wielkiej Brytanii i Francji. Te wsparły lojalne rządowi siły wojskowe Indonezji.

Wyspy, góry, krzaki – raj!

Indonezja to tropikalny wulkaniczny archipeląg wysp, charakteryzuje się więc trzema cechami, jakie mają bezpośredni wpływ na grywalność Joint Operations. Po pierwsze, większość map zasłonięta jest bujną roślinnością, stanowiącą świetny kamuflaż i miejsce schronienia dla snajperów. Po drugie, duża część map tworzy kilka wysepek, pomiędzy którymi oddziały zbrojne są transportowane przy użyciu dostępnych w grze pojazdów – amfibii, helikopterów, łodzi. Po trzecie, mapy są też mocno pofalowane, a jak wszyscy komputerowi żołnierze i stratedzy wiedzą, walka na wzgórzach daje dużo więcej taktycznych możliwości (i frajdy) niż potyczki na płaskich terenach. No i po czwarte – już poza powyższą wyliczanką – osadzenie konfliktu w Indonezji dało programistom z Novalogic okazję do zaprezentowania możliwości nowego silnika graficznego, który całkiem nieźle radzi sobie z odwzorowaniem tropikalnej roślinności, błękitno-zielonkawej wody oraz przepięknych zwirotekowych zachodów słońca.

Mało trybów, dużo zabawy

Jak na sieciowy shooter Joint Operations nie może się pochwalić przesadnie dużą liczbą trybów rozgrywki, jest ich tu bowiem zaledwie cztery. Kolejno są to Co-Op, Team Deathmatch, Team King of the Hill oraz Advance and Secure – a zatem standardowe tryby, których zasady powinny być znane wszystkim tym, którzy poświęcili kiedyś nieco więcej czasu jakiegokolwiek innej strzelance rozgrywanej w Sieci.

▶ Widzę drzewa, las, las widzę. Droga na Ostrołękę.

Dodatkowy komentarz należy się trybom Co-Op i Advance and Secure. Ten pierwszy to jedyny tryb, w którym boty mogą się pojawić jako przeciwnicy jednostki złożonej z żywych graczy. Sztuczna inteligencja jednak nie stanowi tu dużego wyzwania, a jeśli nawet, to raczej ze względu na zbyt celne oko niż zaskakujące taktyki – boty są pasywne, pilnują pozycji, których mają bronić, a kiedy gracz zbliży się w zasięg ich broni, zaczynają kąśliwie i przesadnie celny ostrzał. Advance and Secure to z kolei najciekawszy z trybów dostępnych w Joint Operations, coś pomiędzy Onslaught w UT2004, a Conquest w Battlefieldzie. Polega na tym, że na mapie znajdują się punkty kontrolne, które musisz zdobywać (lub odbijać) w konkretnej kolejności. Dzięki temu walka jest zawsze skoncentrowana w kilku konkretnych miejscach mapy, wymaga większej współpracy pomiędzy graczami, wzbudza większe emocje.

Mimo zaledwie czterech trybów gry podczas testowania Joint Operations nie narzekałem na ich zbyt małą liczbę, szkoda jednak, że do finalnego produktu nie trafiło

▶ Snajperka ma skuteczny zasięg jednego kilometra. Nikt nie jest bezpieczny.

▶ Moździerz to potężna broń, kiedy atakujesz ufortyfikowane wzgórza.



Niedawno przeżywailiśmy emocje, śledząc transmisję z Mistrzostw Europy w Portugalii, tymczasem zaczęły się rozgrywki olimpijskie. Spotkania grupowe na igrzyskach Ateny 2004 nie przyciągają wielkiej widowni – wszak losowania kojarzą ze sobą często przypadkowe drużyny, a i w silnych drużynach brakuje gwiazd znanych z ligowych stadionów. Wszystko to sprawia, że ten odbywa się w cieniu eliminacji do Ligi Mistrzów. Tu przynajmniej mamy własną drużynę, która choć przegrała, mogła się podobać kibicom. Czy w Football Managerze 2005, prowadząc polski zespół, będziemy mogli wygrać z tak utytułowaną drużyną jak Real?

W Football Managerze 2005 osiągnięto większy realizm, m.in. dzięki włączeniu do gry możliwości obustronnego rozwiązania umowy między klubem i zawodnikiem. Z tym wiąże się też poprawiona motywacja zawodników w klubie – jeśli będziesz wyprowadzać piłkarzy bez głowy, możesz być pewien, że niewielu agentów zainteresuje się twoją ofertą. Z kolei przed meczem dobrze będzie zapoznać się z preferowanymi przez zawodnika stylem gry. Uwagi po tym będziemy mogli wyrazić przez przypisanie wybranym piłkarzom konkretnych zadań, np. nie strzelać dystansu, nie wychodzić za bardzo do przodu etc.



NIEUSTAJĄCY KONKURS SMS-OWY FOOTBALL MANAGER 2005! KAŻDEGO MIESIĄCA DO WYGRANIA 10 EGZEMPLARZY GRY! WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE...

Kto jest aktualnym Mistrzem Świata w piłce nożnej?

- a) Brazylia
- b) Francja
- c) Niemcy

Poprawne odpowiedzi proszę wpisać według schematu:

CA.FM.X, gdzie to litera A lub B lub C.

(np. CA.FM.A)

Poprawną odpowiedź prześlij SMS-em pod numer **7164**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 5,10!

Czy wiesz, że...

Możesz zostać piłkarzem lub trenerem w Football Managerze 2005? Sports Interactive i Sega Europe uruchomiły program Face in the Game, który umożliwia także przedsięwzięcie! Więcej szczegółów na <http://www.sigames.com/faceinthegame/> oraz oficjal-

kilka pomysłów, które występowały we wcześniejszych wersjach gry lub były zapowiadane przez jej twórców. Podejrzewam, że pojawią się w dodatkach, która zapewne niedługo trafią na rynek.

Wojna jak kobieta – zmienna jest

Jednym z powodów, dla których mała liczba trybów nie przeszkadza w czerpaniu satysfakcji z zabawy, jest duża liczba dostępnych map. Jest ich w grze 30 i – za co autentycznie należą się Novalogic słowa uznania – każda z nich jest wyraźnie inna. Oczywiście nie chodzi tylko o ich wygląd, ale przede wszystkim o wrażenia, jakie oferują podczas rozgrywki. Niektóre mapy są bardziej zurbanizowane i wymagają umiejętności potrzebnych do prowadzenia walki w mieście. Inne rozpięte są na kilku wyspach, zanim więc dojdzie do bezpośredniej wymiany strzałów, musisz dostarczyć żołnierzy do strefy walki na pokładzie helikoptera czy łodzi desantowej. Jeszcze inne wymagają od ciebie zdobywania umocnień znajdujących się na szczycie wzgórza albo przemykania przez ryżowe pola tuż pod nosem (a właściwie celownikiem) snajperów. Mapy to największy atut tej produkcji i dowód na to, że nawet krytykownicy za brak umiejętności w projektowaniu poziomów twórcy z Novalogic potrafią zrobić coś naprawdę dobrego. Trzeba tu jeszcze dodać, że mapy te są potężne, największe z nich obejmują ponad 50 kilometrów kwadratowych terenu, a więc są bardziej rozległe niż we wszystkich innych grach gatunku online FPS.

Na morzu, lądzie i w powietrzu

Joint Operations robi tak dobre wrażenie dlatego, że gra została świetnie zrównoważona (dla miłośników języka angielskiego – zbalansowana). Pisałem wyżej o tym, jak umiejętnie zaprojektowano mapy, ale tak naprawdę gra się na nich tak dobrze, ponieważ należycie dobrano również arsenał i pojazdy. Pięć łodzi bojowych, sześć helikopterów i sześć pojazdów kołowych (w tym trzy o możliwościach amfibii) świetnie sprawdza się na indonezyjskiej froncie i pozwala się szybko przemieszczać po wielkich mapach przygotowanych przez producenta gry.

Większość pojazdów to wielokultury wieloosobowe (a poduszki LCAC potrafi – poza ludźmi – przewozić także pojazdy kołowe), dzięki czemu możliwe jest przerzucanie dużych sił zbrojnych z jednego zapalnego punktu mapy bezpośrednio do drugiego – to bardzo ważne szczególnie w trybie Advance and Secure. Do specyfiki map dostosowano również broń. Ot, chociażby moździerze, którymi z odległości możesz celnie ostrzeliwać pozycje przeciwnika (także umocnienia na wzgórzach!!!), szczególnie wtedy, kiedy inny żołnierz wskaże ci cel elektronicznym detynatorem lub też gdy masz karabinu snaj-

Mam muszkę na muszce!

perskie o zasięgu przekraczającym kilometr, co przy tak dużych mapach ma niebagatelne znaczenie.

Grywalność jak diabeł tkwi w szczegółach

Joint Operations na pewno nie jest żadną rewolucją – przełomem wśród sieciowych FPS-ów, jednak zasługuje na uznanie. A to dlatego, że pewien standardowy zestaw opcji i możliwości, jakie gra należąca do tego gatunku powinna oferować, zrealizowano

Kto rozpałił ognisko w lesie?



Prawdziwy D-Day!

terami steruje się raczej jak spodkami powietrznymi (ale dzięki temu łatwiej je opanować).

Dodatkowo dzięki całkiem niezłej oprawie graficznej (obsługuje m.in. zmienny cykl dnia i nocy, zróżnicowaną przejrzystość wody, dynamiczne oświetlenie) i świetnej dźwiękowej zyskuje ona dodatkowe punkty. Największą wadą gry jest jej wielkość – jeśli nie grasz przez Internet z wykorzystaniem usługi NovaWorld, trudno będzie ci znaleźć taką liczbę graczy, którzy mogli by zapełnić ogromne mapy i zapewnić satysfakcjonującą oraz emocjonującą rozgrywkę. Na szczęście również w naszym kraju szybki nielimitowany dostęp do Internetu staje się coraz bardziej dostępny. A Indonezja potrzebuje pomocy! [CDA]

w niej w sposób dopracowany i doszlifowany, z dużą dbałością o szczegóły. Ma też ona kilka drobniaków, jakie korzystnie wpływają na grywalność, np. sposób respawnowania zabitych żołnierzy, pojawiających się na mapie w kilkusekundowych odstępach, a nie jak w większości gier falami, w jednej chwili.

Innym patentem jest sposób korzystania z karabinu snajperskiego, który pełną celność uzyskuje dopiero wtedy, kiedy wcześniej lornetką oszacujesz odległość do celu i odpowiednio skorygujesz wskazania lunety. Nawet taki szczegół jak ten, że żołnierze różnych narodowości mówią po angielsku z różnym akcentem, pozwala się wczuć w klimat i z większym zaangażowaniem brać udział w pokojowej misji ONZ.

W zasadzie nawet ewentualne uwagi krytyczne pod adresem gry można uznać za wynik świadomych decyzji programistów – mają one bowiem wpłynąć korzystnie na grywalność, np. to, że noc wydaje się zbyt jasna (za ciemna mogłaby bardzo utrudnić grę, szczególnie mniej doświadczonym graczom) czy też to, że helikop-

8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

WERDYKT

+ niaby zwykły, ale bardzo dopracowany sieciowy FPS
+ pojazdy
+ współczesne pole walki
+ rewelacyjne mapy

- duże mapy potrzebują dużej liczby graczy
- za jasne noce
- mniej trybów gry niż zapowiadano
- cena



Wszystko dla Twojej komórki. Wszystko na Cellpoc.com

Więcej super gadżetów na www.cellpoc.com

Extra dzwonki, loga, tapety i super gry java

tapety
4.88 zł - 74266

CDA TK038 CDA TK017 CDA TK043 CDA TK007 CDA TK005 CDA TK044

CDA TK041 CDA TK024 CDA TK012 CDA TK015 CDA TK014 CDA TK013 CDA TK016 CDA TK034 CDA TK035

CDA TK003 CDA TK022 CDA TK027 CDA TK021 CDA TK002 CDA TK005 CDA TK028 CDA TK030 CDA TK029

CDA TK047 CDA TK048 CDA TK051 CDA TK042 CDA TK040 CDA TK036 CDA TK009 CDA TK039 CDA TK052

CDA TK033 CDA TK045 CDA TK001 CDA TK023 CDA TK031 CDA TK025 CDA TK032 CDA TK026 CDA TK037

CDA TK018 CDA TK049 CDA TK050 CDA TK006 CDA TK046 CDA TK004 CDA TK010 CDA TK011 CDA TK019

gry java
10.98 zł - 79266

CDA GJ001 CDA GJ004 CDA GJ005 CDA GJ006

CDA GJ007 CDA GJ013 CDA GJ010 CDA GJ011

CDA GJ014 CDA GJ003 CDA GJ002 CDA GJ008

Aby pobrać grę java wyslij SMS o treści CDA GJ+numer gry na numer 79266. Sprawdź czy Twój telefon umożliwia uruchamianie gier java.

N30: Nokia 3510i, 8910i
N40: Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250
N60: Nokia 7650, 3650
MOT1: Motorola T720i, T722
MOT2: Motorola V300, V500, V600, V80
SAM1: Samsung C100, X100
SAM2: Samsung E700, E710
S1: Siemens S55, M55, SL55

dzwonki polifoniczne
4.88 zł - 74266

This Is The World We Live In	Alcazar	CDA DP039
We Are	Ana Johnson	CDA DP042
Sick And Tired	Anastacia	CDA DP033
Complicated	Avril Lavigne	CDA DP006
My Happy Ending	Avril Lavigne	CDA DP027
Skinner Bol	Avril Lavigne	CDA DP035
Illusion	Benni Benassi ft Sandy	CDA DP022
Everytime	Britney Spears	CDA DP013
Hotel	CASSIDY ft R KELLY and TRIN	CDA DP021
Whats Your Number	Cypress Hill	CDA DP043
My Band	D12	CDA DP026
Fuck It	Eamon	CDA DP018
A Little Less Conversation	Elvis Vs Jxl	CDA DP000
Without Me	Eminem	CDA DP044
Everybody's Fool	Evanescence	CDA DP012
Bring Me To Life	Evanescence vs Paul McCoy	CDA DP003
EU Right Back	Frankie	CDA DP014
Sex And The City Theme	Groove Armada	CDA DP031
Dragostea Din Tei	Haiducii	CDA DP008
Russia	Hymn	CDA DP030
Megalomaniac	Incubus	CDA DP024
The Closest Thing To Crazy	Katie Melua	CDA DP037
Trick Me	Kelis	CDA DP041
Femme Like You	K-Marco	CDA DP015
Blind	Korn	CDA DP001
Shes So High	Kurt Nilsen	CDA DP032
Break The Habit	Linkin Park	CDA DP002
This Love	Maroon5	CDA DP040
Snier Sandman	Metallica	CDA DP011
Harry Potter 3	Motyw z filmu	CDA DP019
James Bond Theme	Motyw z filmu	CDA DP023
Pink Panther	Motyw z filmu	CDA DP029
Spiderman II	Motyw z filmu	CDA DP036
Paile Moi	Nadiya	CDA DP028
Single	Natasha Bedingfield	CDA DP034
Dilemma	Nelly Feat Kelly Rowland	CDA DP007
Forca	Nelly Furtado	CDA DP017
Move Ya Body	Nina Sky ft Jabba	CDA DP025
Hey Ya	Outkast	CDA DP020
Culp Fiction	Motyw z filmu	CDA DP038
Duality	Slipknot	CDA DP010
Chocolate	Snow Patrol	CDA DP005
First Day Of My Life	The Rasmus	CDA DP016
Dry your Eyes	The Streets	CDA DP009
Usher	Usher	CDA DP004
Yeah	Usher	CDA DP045

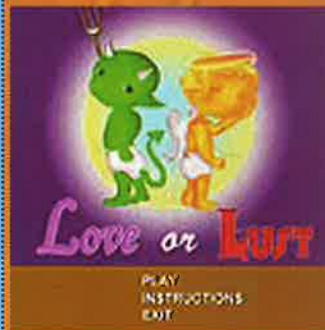
dzwonki monofoniczne
2.44 zł - 72266

Pimp	50 Cent	CDA DM022
Everything	Alanis Morissette	CDA DM006
We Are	Ana Johnson	CDA DM027
Sick And Tired	Anastacia	CDA DM024
Dont tell me	Avril Lavigne	CDA DM002
My Happy Ending	Avril Lavigne	CDA DM019
Hey Mama	Black Eyed Peas	CDA DM011
Down	Blink 182	CDA DM003
Everytime	Britney Spears	CDA DM007
Shrek II	Motyw z filmu	CDA DM000
Whats your number	Cypress Hill	CDA DM028
My band	D12	CDA DM018
Fuck It	Eamon	CDA DM010
Mass Destruction	Faithless	CDA DM017
Dragostea Din Tei	Haiducii	CDA DM004
No More Lies	Iron Maiden	CDA DM021
Trick Me	Kelis	CDA DM026
Where Are We Running	Lenny Kravitz	CDA DM029
Break The Habit	Linkin Park	CDA DM001
Just For You	Lionel Richie	CDA DM015
I Dont Wanna Know	Mario Winans	CDA DM013
Im A Good Man	Martin Solveig	CDA DM014
Forca	Nelly Furtado	CDA DM009
Nemo	Nightwish	CDA DM020
Roses	Outkast	CDA DM023
First Day Of My Life	Rasmus	CDA DM008
Wild Dances	Ruslana Lyzhichko	CDA DM030
Duality	Slipknot	CDA DM005
Stolen Car	STING	CDA DM025
Hoobastank	The Reason	CDA DM012
Lord Of The Rings Second Main...Theme		CDA DM016
Yeah	Usher	CDA DM031

Aby pobrać dzwonek monofoniczny wyslij SMS o treści CDA DM+numer dzwonka na numer 72266 (2.44 zł z VAT). Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia, Siemens, Motorola, Samsung, Sendo, Sagem, Ericsson

sms
79266
74266
72266

Czy Twój związek
jest tylko przelotną
znajomością czy misterną
intrygą Amora?



Aby zamówić aplikację java wyslij SMS o treści CDA GJ012 na numer 79266. Usługa dostępna na telefony Nokia i Sonyericsson

REKREACJA
PRODUCENT: RAZORWORKS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 26,90 zł
WWW.FORDRACING2.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

MGAMER | CAŁKIEM NIEZŁE, CHOĆ NIE POWALA



FORD RACING

2

Bodaj cztery lata temu - nakładem Empire Interactive - na półki sklepowe trafiła gra zatytułowana Ford Racing. I prędko z tych półek nie znikła, bowiem opinie prasy oraz owych nie-szczęśliwców, którzy w przypiływie roztargnienia zdecydowali się na jej zakup, skutecznie obnażyły marnotę rzeczzonego nibysymulatora. Ford Racing zamiast cieszyć - irytował. To też ze wzmożoną nieufnością podszedłem do sequela omawianego dzisiaj Ford Racing 2.

Co się jednak szybko okazało, Ford Racing 2 traktować należy jako zupełnie nową grę. Nurerek w tytule (godzi się w tym miejscu zauważyć, że drugą obowiązującą nazwą jest Ford Racing Evolution) co prawda temu nie sprzyja, ale fakt faktem... Tym razem Empire powierzył realizację gry studiu Razorworks, odpowiedzialnemu między innymi za świetne Total Immersion Racing - a nie, jak to miało miejsce kilka lat temu, beczelnie amatorskiej ekipie Elite Systems. Programiści Razorworks ze swego zadania wywiązali się całkiem nieźle. Ale... a) do ideału brakuje jeszcze sporo, b) finalny efekt zadowoli tylko tych, którzy nad realizm przedkładają przyjemność z gry (czytaj: lubują się w zręcznościówkach).

Jakieś inne te Fordy...

Grą powstała oczywiście w oparciu o oficjalną licencję Forda. Spośród olbrzymiej gamy modeli wytworów koncernu wybrano 32 samochody. Zdecydowanie nie są to te najbardziej powszechne, przynajmniej w Europie, modele. Z wyjątkiem Focusa, który jednak pojawia się tu w wariantcie dalece odbiegającym od tych znanych nam z polskich dróg.

Jakież wobec tego wozy oferuje Ford Racing 2? Pogrupowano je w kilka kategorii „tematycznych” - zresztą w dwojaki sposób, w zależności od trybu rozgrywki. Dla większej przejrzystości przyjmijmy podział z „Zawodów Forda”. Najbardziej interesujący zestaw, w moim osobistym mniemaniu, stanowią „Żywe legendy”. Jest tu zabytkowy wozik z rocznika 49, jest wyjątkowo piękny Thunderbird z roku 1955 (naturalnie kabriolet), nie

zabrakło też klasycznego Mustanga z roku 68. Stawkę domykają legendy współczesne: Ford GT, koncepcyjny Fortynine oraz przeprojektowany Thunderbird convertible. Następna grupa skrywa „Gwiazdy ekranu”, a wśród nich kolejne wersje Mustangów, znane z licznych seriali Gran Torino '76 i jeszcze jeden Thunderbird. Dalej mamy trzy auta sportowe: Focus, Cobra oraz Lightning (to podrasowany pick-up!). Do tego dochodzą pojaz-

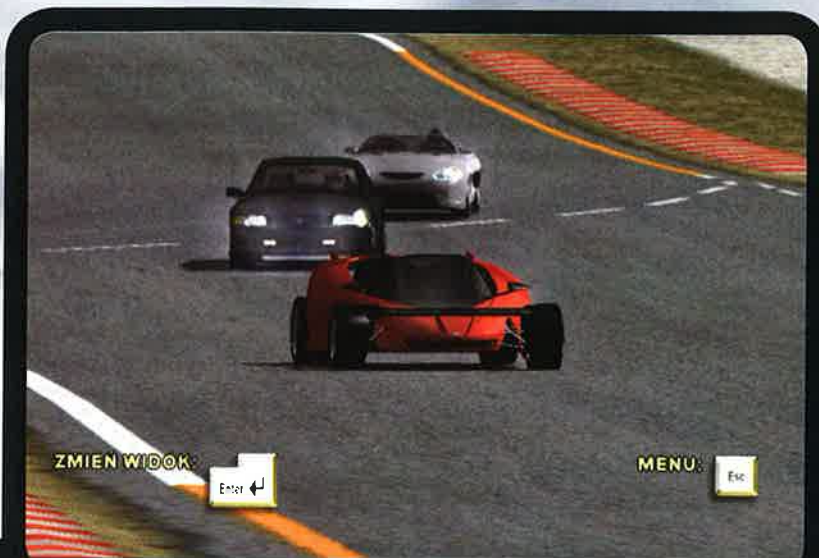


Polecam go raczej miłośnikom niewymagających i odprężających gierok.

dy stockowe, prototypy oraz szeroka paleta samochodów terenowych - tych już bliżej nie przedstawiam, gdyż dla przeciętnego gracza ich nazwy i tak nie byłyby żadną wskazówką.

Arcade'owe szaleństwo

Nie sposób Ford Racing 2 traktować inaczej niż grę zręcznościową. To wyznacza jej miejsce w szeregu i nie daje żadnej nadziei w starciu z „profesjonalnymi” ścigalkami formatu NFS czy TOCA. Tym samym jednak Ford Racing 2 jest jedną z najlepszych zręcznościówek, w jakie ostatnio pogrywałem. Jeszcze raz z naciskiem powtarzam: zręcznościówek.



Być może nie wszyscy pamiętają słynne powiedzonko producenta Fordów T (pierwszy masowo produkowany samochód). Brzmiało mniej więcej „możesz go mieć w każdym kolorze, jaki chcesz - pod warunkiem że chcesz czarny”. Powód był prosty: czarny lakier był najtańszy i szybko schnął...

RECENZJE

Grę rozbiło na dwa główne tryby. To Kolekcja Forda oraz Zawody. Kolekcja daje nam wolną rękę przy wyborze rodzaju wyścigu, auta oraz trasy. Sęk w tym, że auto musimy najpierw sami zdobyć, a trasę i typ wyzwania - odblokować. Pomysł, by przygodę z FR2 zaczynać właśnie od Kolekcji, nie jest zatem nazbyt udany. W pierwszej kolejności powinniśmy zainteresować się Zawodami tak, aby zgromadzić chociaż kilka co ciekawszych wozów i „wejściówek” na zablokowane początkowo tory.

Udział w Zawodach ma odpowiednie konsekwencje. Tą najbardziej przyjemną, jak się już doskonale domyślamy, jest dołączenie do swojej kolekcji wozu, z którego pomocą powiodła nam się sztuka zwyciężenia konkurencji (wraz z porażką, rzecz jasna, żadne premie nam nie przysługują). Jako bonus do puli nagród trafia również odblokowana trasa oraz typ wyścigu, w jakim startowaliśmy.

Rajdy zaś są bardzo urozmaicone - od rywalizacji na specjalnych torach stockowych przez „normalne” zmagania szosowe po bezlitosną walkę w offroadowych lokacjach. Na każdą z tych okazji właściwe są inne modele Fordów, dzięki czemu możemy nie obawiać



się kretynizmów w stylu organizowanego w środku błotnistego lasu wyścigu prototypowych Indigo. Tutaj się to nie zdarza. Zdarzy się za to kilka ciekawych wariacji na temat modeli zabawy - i one także są stawką, o którą toczy się gra w Zawodach Forda (podlegają odblokowywaniu).

Droga w dół

Ogólnie rzecz biorąc - **tras jest mało**. Co gorsza, istnieje jedynie sześć scenarii stanowiących „tło” dla torów. Jedna sceneria to maksymalnie trzy, w znakomitej części zbieżne trasy. Takie rozwią-



WYOBRAŻ SOBIE, ŻE MOŻESZ WYBRAĆ BRYKĘ SWOICH MARZEŃ, A POTEM DOWOLNIE JĄ PRZE-
ROBIĆ, WYPOSAŻYĆ I ŚCIGAĆ SIĘ Z ZAWROTNĄ PRĘDKOŚCIĄ PO MIEŚCIE! NIE WIERZYSZ, SAM
ZOBACZ! WŁĄCZ W PAŹDZIERNIKU HYPERA I OBEJRZYJ PROGRAM POŚWIĘCONY ZNAKOMITEJ
GRZE „FRESH AIR JUICED”.

WWW.HYPER.PL



FRESH AIR JUICED

rozrywka



PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+

Ford Racing 2 PL

Polski dystrybutor wprowadza na rynek zlokalizowaną wersję gry. Tłumaczenia dokonano co najwyżej poprawnie. Najbardziej niezrozumiałą dla mnie decyzją jest zaangażowanie do roli lektora kobiety. Silny, męski głos (w tego rodzaju grze bardzo właściwy) zastąpiono bezbronnym kobiecym szeptem (!), łatwo zagłuszonym przez ryk silnika czy muzykę z soundtracka. W dodatku odnoszę jakieś dziwne wrażenie, że z głosem tej pani zetknąłem się już w grach kilkakrotnie. I to raczej w przygodówkach...

balon, w innym miejscu - i stale możemy być tego pewni - natkniemy się na helikopter itp.

Blado wypadają zjawiska atmosferyczne. A w zasadzie ich brak. Pełne słońce, czyste niebo, autostrada, wóz i ja - wymarzona oprawa na majówkę. Jednak w grze komputerowej spodziewam się znaleźć zarówno okoliczności tak przyjemne, jak i te wymagające większej koncentracji za kółkiem. Niestety ani burzy, ani deszczu, ani zwykłego zachmurzenia czy mgiełki w Ford Racing 2 nie uświadczymy. A jedna jedyna trasa przewidziana do zawodów nocnych jest raczej marnym pocieszeniem.

Osiem sposobów na wyścig

Koronnym dowodem na to, że Ford Racing to w żadnym razie nie Ford Simulator są zaprogramowane w grze modele zawodów. Poza absolutnie tradycyjnym wyścigiem z piętką oponentów oraz atakiem na czas znalazło się tu miejsce na kilka „udziwnień”. Największe wątpliwości wzbudziło u mnie wyzwanie polegające na jeździe wzdłuż wytyczonej (nierzadko w dość „ciekawą” sposób) na asfalcie linii. Każde zjechanie z pasa powoduje uruchomienie licznika karnych sekund - i to one zwykle sprawiają, że trudno zmieścić się w czasie przewidzianym w zasadach zawodów. Ułamki sekund decydują także o sukcesie w dwóch innych trybach, nastawionych na przejeżdżanie między pacholkami oraz kolekcjonowanie bonusów czasowych. Bez odhaczania poroziemieszczanych przez projektantów punktów, wyrobienie się w czasie jest właściwie awykonalne.

Osobny akapit warto poświęcić „wyprzedzaniu”. Taką, nieadekwatną zresztą do zasad, nazwę nosi kolejny wariant zawodów. Metodą na zwycięstwo na pewno nie jest wyprzedzanie kogokolwiek. Wręcz przeciwnie - aby wyeliminować przeciwnika, musimy przez dziesięć sekund siedzieć mu na ogonie. Dokładniej rzecz biorąc, utrzymywać auto w „ciągu powietrznym” wytworzonym przez pojazd konkurenta. Po dziesięciu sekundach śledzone auto, wraz z kierowcą, zwyczajnie wyparowuje, a na trasie

pojawia się kolejny delikwent, z którym trzeba dać sobie radę. Chyba nie muszę dodawać, że tu również zegar tyka?

Żelazna marka?

Podobno umowa licencyjna między Fordem i Empire zawiera klauzulę, na mocy której autorzy Ford Racing 2 nie mogli do swojego dzieła zaadaptować modelu uszkodzeń. I rzeczywiście - nie ma go. To, co stało na przeszkodzie programistom, mnie jako gracza guzik obchodzi. W obecnych czasach nawet zręcznościówka pewnie opcje wgniecen, zadrapań czy stłuczonych szyb musi być w stanie przetrwać i tym samym ich brak uznaję za poważną wadę gry. (Przypomnę też, że Total Immersion Racing cierpią na dokładanie to samo schorzenie. Może to więc załoga Razorworks nie lubi kaleczyć aut?)

Co do fizyki jazdy i prowadzenia samochodu. Programiści znaleźli kompromis między prostotą sterowania a wiarygodnością zachowań auta. Pod tym względem Ford Racing 2 najbliżej chyba do trzeciej części The Need For Speed. Bardziej liczy się zręczność niż wprawa wyniesiona z tytułów, takich jak choćby TOCA czy Colin McRae Rally. Choć naturalnie i z tych doświadczeń w FR2 da się zrobić użytek.

Audio-wideo

Ford Racing 2 wygląda... schludnie. Nie zapiera tchu w piersiach, nie poraża efektami, nie przegrzewa kart graficznych. Pierwsza liga - ale nie ekstraklasa. Tym niemniej najważniejszych bohaterów - samochody, oddano z wyrażoną szczegółowością. Niestety dostrzegalna jest duża dysproporcja w ilości detali towarzyszących poszczególnym modelom. Wystarczy zestawzić obok siebie Forda GT i Focusa - dwie różne bajki. Wszystkie modele łączą wszelako świetnie wykonane... felgi. Poważny zarzut uczynić muszę z braku kamery zamontowanej wewnątrz auta. Dostępne są jedynie dwie: jedna zawieszona nad autem, druga - zamontowana na zderzaku. Mało.

Ścieżka dźwiękowa to kilkanaście jak najbardziej niewybitnych utworów w klimatach funk, house oraz rock. Z czego rock wymieniam na końcu, bo gdyby muzyka rockowa sprawdzała się do tego, co oferuje FR2, w hasło „rock is dead” byłoby wiele prawdy. A wycie silnika, odgłosy kolizji? Powiedzmy delikatnie - są.

Kupić czy czekać na Ford Racing 3?

Gra jest łatwa, prosta i przyjemna. Stąd polecam ją raczej miłośnikom niewymagających i odprężających gier. Tym, co to po wykańczającym dniu chcą usiąść do kompa i po prostu się pobawić. Ford Racing 2 może nawet robić za urozmaicenie małych towarzyskich schadzerek - z tym, że niestety tryb multiplayer dostępny jest jedynie w formie split-screena (nie ma obsługi LAN!!!). [GDA]

zanie przede wszystkim utrudnia zapamiętywanie przebiegu drogi, nie mówiąc już o tym, że z okrążenia na okrążenie otoczenie zaczyna się przejeżdżać i traci na atrakcyjności. Średnio prezentują się też wszelkie atrakcje zgromadzone wokół toru - mijając lotnisko każdorazowo w oddali dostrzeżemy lądujący/kołujący samolot, nad zatoką zawsze unosić się będzie kolorowy



7

GRYWALNOŚĆ

VIDEO

AUDIO

7

7

4

WERDYKT

- ⊕ całkiem grywalna
- ⊕ dużo samochodów
- ⊕ wciągające tryby gry
- ⊕ niska cena
- ⊖ brak modelu uszkodzeń
- ⊖ tylko dwie kamery
- ⊖ multiplayer wyłącznie w postaci split-screena



spotler.pl



Odlotowe gadżety
na Twoją komórkę

Tylko u nas! Tylko 1,22 zł
Możesz odsłuchać dzwonki przed zamówieniem.
Po prostu zadzwoń ze swojej komórki pod numer:

* 7140 przed numerami
wpisz gwiazdkę
i postępuj wg instrukcji.

www.spotler.pl wap.spotler.pl

tapety

Numer 7440 ^{super cena} 4,88 zł

Wszystkie telefony
z kolorowym wyświetlaczem



Aby pobrać TAPETĘ: Wyślij SMS na numer 7440, w treści wpisz kod wybranego elementu (np. WTT123). Aby wysłać do znajomego po kodzie dopisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. WTT123.501234567). W odpowiedzi otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać zamówiony element. Usługa dostępna na wszystkich telefonach z kolorowym wyświetlaczem.

grafiki

Numer 7258 2,44 zł

Nokia, Siemens



Aby pobrać GRAFIKĘ: Wyślij SMS na numer 7258, w treści wpisz kod wybranego elementu dla Nokii (np. MPTT12345). Dla Siemens wpisz „SP” zamiast „MP” w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. MPTT12345.501234567).

logo

Numer 7258 2,44 zł

Nokia, Siemens, Samsung,
Motorola, Sony Ericsson, Sagem



Aby pobrać LOGO: Wyślij SMS na numer 7258, w treści wpisz kod wybranego elementu dla Nokii i Samsunga (np. MTT12345). Dla Siemens wpisz „Si” zamiast „Mi” w kodzie. Dla Nokii i Samsunga wpisz „ME” zamiast „Mi” w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. MTT12345.501234567).

dzwonki

POL: Nokia, Siemens, Motorola, Sony Ericsson, Mitsubishi,
Alcatel, Panasonic, Samsung, Philips, MONO: Nokia,
Siemens, Samsung, Mitsubishi, Motorola, Sagem, Alcatel

Numer 7440 ^{super cena} 4,88 zł
Numer 7258 2,44 zł

TOP LISTA

411 - On My Knees
52 debiec - To my!
Ania - Charlie charlie
Ann winsborn - Je n'ai pas compris
Avril Lavigne - My happy ending
Cortez - what u get is what u c
DKA - Jak by to bylo
Eamon - Fuck It
Faithless - Mass Destruction
Flip & Fill - I Wanna Dance...
Jam&Spoon feat. Rea - Set Me Free
Jeden Osiem L - Czasem tak bywa
Kels - Trick Me Tasty
Liber - Skarby
Mandaryna - Here I go again
Maroon 5 - this love
Nadiya - Parle-moi
O-zone - Dragostea din tei
Sisters - Sutra
Sisters & Tede - Zeszyt rymów
Sylvia Wisniewska - 12 Lez
Tede - Drin za drinem
Tede - Klaszcz
Tede & Sośnicka - Jak mamy żyć?
Trzeci wymiar - Dla mnie masz stajla
Vanilla Ninja - Tough Enough
Virgin - Dżaga
Wwo - U Ciebie w Mieście

HITY WSZECHZASÓW

Berenice - I'd Rather Sleep Alone
Big Cyc - Makumba
Bobby - Don't worry be happy
Darude - Sandstorm
Evanescence - Tourniquet
Garbage - Stupid Girl
Gigi D'agostino - I will Fly with You
Groove Coverage - Fly away
Groove Coverage - God Is A Girl
Ivan i Delfin - Jej Czarne Oczy
Jeden-Osiem-L - Jak Zapomnieć
Lenny Kravitz - Fly Away
Lzy - Oczy Szeroko Zamknięte
Madonna - Love Profusion
Mario Winans - I Dont Wanna know
Mike Oldfield - To France
Moby - Why Does My Heart Feel...
Muzyka z filmu - Beverley Hills Cop
Muzyka z filmu - Rocky
Muzyka z kreskówki - Flinstonowie
Muzyka z kreskówki - Scooby Doo
No Doubt - It's My Life
Steppenwolf - Born to be wild
Wilki - Baska

Aby pobrać DZWONEK POLIFONICZNY: Wyślij SMS na numer 7440, w treści wpisz kod wybranego elementu dla Nokii, Siemens, Motorola, Sony Ericsson, Mitsubishi, Alcatela, Panasonic (np. PTT1234). Dla Samsunga wpisz „STT” zamiast „PTT” w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. PTT1234.501234567). W odpowiedzi otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać zamówiony element. Aby pobrać DZWONEK MONOFONICZNY: Wyślij SMS na numer 7258, w treści wpisz kod wybranego elementu dla Nokii, Samsunga, Mitsubishi (np. MMTT12345). Dla Siemens wpisz „SD” zamiast „MM” w kodzie. Dla Nokii, Sagem, Alcatela wpisz „SE” zamiast „MM” w kodzie. Aby wysłać do znajomego wpisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. MMTT12345.501234567).

gry java

Numer 7940 10,98 zł

DOSTĘPNOŚĆ NA TELEFONY: N3 Nokia 3510, 8910i N4 Nokia 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250, 7600
N6 Nokia 3650, 7650, N-Gage N5 Nokia 6600
M7 Motorola T720, T720i, T722i S6 SonyEricsson T610 S5 Siemens S55, M55, SL55, MC60



Aby pobrać GRE JAVA: Wyślij SMS na numer 7940, w treści wpisz kod wybranej gry (np. GTT330). Aby wysłać do znajomego wpisz „.” (kropka) oraz numer znajomego (np. GTT330.501234567). W odpowiedzi otrzymasz zakładkę WAP, z którą należy się połączyć i pobrać zamówiony element.

PRODUCENT: PARADOX
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
HTTP://WWW.PARADOXPLAZA.COM/

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 450 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

SIR TORPEDA | GRY PARADOXU NIE MAJĄ SZCZĘŚCIA DO POLSKICH WERSJI...



MROCZNE WIEKI

Oto, na jakie komunikaty można natrafić w Mrocznych Wiekach.

„(...) Břetislav Král prow. Czechy wyraża życzenie zawarcia z nami _w_ sojuszu. (...)” (możliwość zawierania sojuszy jest dostępna po zainstalowaniu wersji 1.03B) – w tym przypadku wygląda to całkiem zgrabnie, ale zauważcie, że zamiast tytułu „króla Czech” jest tutaj „Król prow[incji] Czechy”. Dodatkowo literówka – to „w” jest zupełnie niepotrzebne.

„(...) Zygmunt Książę prow. Kraków odrzuca propozycję sojuszu, którego drugą stroną jest _Maciej Król prow. Polska_ – jeśli sojusz nie został podpisany, to Maciej raczej _byłby_ drugą stroną sojuszu.

„(...) Wojna! Panie, bękarty z Emirat Cyrenajka wypowiadają nam wojnę! (...)” – tutaj piękny przykład na to, jaki efekt daje brak odmienniania wyrazów.

„(...) Panie, nasze potężne armie pokonały wojska państwa Rebelanci w prowincji Al Alamaj” – oczywiście nie ma takiego państwa jak „Rebelanci” – są to po prostu zbuntowani mieszkańcy pewnej prowincji, ale program od razu nadał im tytuł państwa. :)

(wiele, wiele innych...

Pierwszą rzeczą, która zwraca na siebie uwagę, to sposób, w jaki przetłumaczono tytuł. Mroczne Wiekі tak naprawdę nijak ma się do angielskiej nazwy, czyli do Crusader Kings (co mniej więcej oznacza: Królowie-krzyżowcy). Mówi się, że tłumaczenie jest albo wierne, albo piękne, ale dlaczego gra nie mogła wyjść pod oryginalnym tytułem kojarzącym się z krucjatami? Przecież Iwłą część rozgrywki zajmują walki z poganami. Zresztą jest to jakaś dziwna maniera CDP, które Soldiers w polskiej wersji też obdarzyło ni z gruchy, ni z pietruchy mafijnym brzmącym podtytułem Ludzie honoru. Nie rozumiem tej polityki...

W pudełku...

...Znajduje się płyta z grą, aktualna oferta CD Projektu oraz instrukcja. Nie znalazłem w niej zbyt wielu błędów, jeśli chodzi o stronę gramatyczną i językową. Bardzo szybko okazuje się jednak, że na 64 strony niemal połowa zadrukowana jest bez użyciem tekstem. Wweźmy tu na przykład opisy budynków – nieco wiadomości o wyglądzie samej budowli i jej działaniu, ale brak jakiegokolwiek wzmianki o kosztach wzniesienia, a nawet dokładnego – wyrażonego w liczbach, wpływu na prowincję. W samej grze odpowiednie informacje oczywiście są dostępne.

Instrukcja nie zawsze jest zgodna z grą. Teoretycznie władca kontrolowany bezpośrednio przez gracza nie może zostać papieżem (na papieża może być wybrana osoba duchowna, będąca pod naszą opieką i wtedy uzyskujemy możliwość ekskomunikowania innych władców) – w praktyce wygląda to nieco inaczej. W wersji gry, którą instalujemy (czyli 1.02) nie ma także możliwości wyłączenia mgły wojny (po angielsku fog of war), ale str. 7 ww. instrukcji mówi co innego...

No to gramy...

Jeśli ktoś ma zwyczaj bardzo dokładnie czytać wszystkie komunikaty występujące w grze, powinien przygotować się na szok. Ze względu na fakt, że Mroczne Wiekі w oryginalnej

wersji językowej nie uwzględniały możliwości odmiany wyrazów. Stąd jeśli władca ma na imię „Bolesław”, to nie ma zmiłuj się, podczas gry nigdy nie będzie użyty zwrot typu „królestwo Bolesława”. Zresztą odsyłam do rameczki.

Pozostaje jeszcze kwestia tego, jak CD-Projekt poradził sobie z mapą świata – dziwci tutaj może niekonsekwencja tłumaczenia nazw prowincji polskich. Angielska mapa przyjęła takie nazewnictwo: Chelmskie, Krakowskie, Sandomierskie, Sieradzko-Lęczyckie, Poznańskie itd. Wersja PL natomiast wygląda tak: Chelmino, Krakowskie, Sandomierz, Sieradz, Poznań itd. Zastanawia, dlaczego z Sieradzko-Lęczyckiego wycięto łączące i dlaczego Krakowskiego nie przerebiono na Kraków. Jednak są to szczegóły wręcz kosmetyczne i gdyby nie jeden błąd w tłumaczeniu (prowincja Kasoga, leżąca niedaleko Krymu, niewiadomo dlaczego nazywa się „Laba”), którego się doszukiwałem, nie mogłbym tak na dobrą sprawę napisać złego słowa o tym elemencie Mrocznych Wieków.

Kupujemy?

Czy więc Mroczne Wiekі są warte 59,90 zł? Jest to cena dość przystępna – pod warunkiem jednak, że CD Projekt nie będzie ociągał się z wydawaniem łatek do wersji PL, które do wersji angielskiej pojawiają się niemal codziennie... [CDA]



6+

WERDYKT

polonizacja bez rzucających błędów tam, gdzie można było ich uniknąć

instrukcja duża, ale mało przydatna
nie odmiennianie imion, nazw państw

NICOLAS  GAMES

OSTRZEGA

PRODUKT WYSOCIE
NIEMORALNY!



sabotain

ZŁAM ZASADY!



NICOLAS  GAMES



WIĘCEJ INFORMACJI ZNAJDZIESZ NA: WWW.NICOLASGAMES.COM

PRODUCENT: MEDIAMOBSTERS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 119,90 ZŁ
WWW.GANGLAND.GRY-ONLINE.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 600 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA: RAM: 64 MB

PRODUCENT: JOWOOD
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 59,90 ZŁ
WWW.NEIGHBOURS-FROM-HELL.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 233 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA: RAM: 8 MB

SIR TORPEDA | "ZAPRZYJAŹNIJ SIĘ" :)

MGAMER | 2 W 1!



GANGLAND

W estetycznym pudełku, które jest nieco grubszym DVD boksem umieszczonym w tekturowej okładce, znajdują się płyta kompaktowa z grą, karta rejestracyjna oraz instrukcja. Na siedemdziesięciu dwóch stronach zawarto prawie wszystkie informacje, których gracz by oczekiwał.

Niestety nie ustrzeżono się błędów, takich jak częste powtórzenia, pewne nieścisłości ze stanem faktycznym (np. napisano, iż potencjalne żony przekonuje się zakupieniem pierścienia, natomiast kobiety żądają tu np. drogiej książki), brak polskiej czcionki w niektórych nagłówkach czy nie zamieszczenie screenshotów w miejscach tego wymagających. Brakuje czasem drobnych, acz przydatnych szczegółów typu, ile czasu rzeczywistego trwa wiek młodzieńczy naszego dziecka lub informacji o tym, że samochody nie mogą najechać na krawężnik.

Sama gra poddana została lokalizacji kinowej – przetłumaczono jedynie napisy, a głosy postaci pozostawiono z angielskiej wersji językowej. Z ewidentnych błędów moją uwagę szczególnie zwróciło 'whatever', użyte w znaczeniu „jak tam chcesz”, które Cenega potraktowała z przesadną dosłownością i gdy nic nie kupimy od sprzedawcy, ten mówi nam „cokolwiek”. Wszelkie dłuższe teksty także nie wypadają najlepiej – trudno zrozumieć, dlaczego co drugi wyraz jest pisany wielkimi literami. Miało to zapewne służyć zaakcentowaniu pewnych słów, ale efekt jest dość nieestetyczny. Wygląda tak, jakby ktoś w losowych momentach naciskał klawisz Shift.

Rzecz, która wprawiła mnie w największe osłupienie i rozbawienie jednocześnie, jest słowo, jakim określa się czynności zmierzające do poczęcia dziecka. Otóż, użyto tutaj następującego zwrotu: „zaprzyjaźnianie się”. :)

Jeśli jednak komuś takie wpadki (nie można ich nazwać drobnymi, ale także błędem

byłoby napisanie, iż całkowicie psują grę) nie przeszkadzają – Gangland PL jest dla niego. Niewątpliwą zaletą tego tytułu jest także to, iż daje się bezproblemowo spatchkować uniwersalnymi łatkami dostępnymi na oficjalnej stronie sieciowej gry (polska wersja od razu ma już numer 1.2). **ICDA**



6
WERDYKT

- + ładnie wydana
- + bezproblemowe patchowanie
- + wyczerpująca instrukcja
- babolki w instrukcji i tłumaczeniu
- nadmierne stosowanie WIELKICH liter
- dość zaporowa cena jak na jakość gry

SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM

Główna wada Neighbours From Hell? Gra jest za krótka! A jej sequel? Gra jest za krótka! Co wobec tego robi dobrze kombinujący dystrybutor? Wydaje obie części serii w jednym pudełku, dbając w tym czasie o pełne spolszczenie każdego z tytułów. Cute. :)

CD Projekt dokonał swoistej kompilacji obu gier: Słodka Zemsta oraz Na Wakacjach (polskie podtytuły pierwszej i drugiej części) dostępne są na tym samym krążku CD, instalują się jednocześnie i do tego samego katalogu na dysku, a niezależna deinstalacja któregoś z nich jest zwyczajnie niemożliwa. O tym, że tak naprawdę mamy do czynienia z osobnymi grami,

niebityt elegancko. Zwłaszcza na tle reszty bardzo dobrych, trafnych, stylowych i bez zarzutu tłumaczeń.

„Konwerter językowy” – jak sam siebie określa tłumacz – z najlepszej strony zaprezentował się także dzięki niemal wzorowo przełożonej instrukcji obsługi. Konkluzja na temat polskiej edycji Neighbours From Hell jest więc prosta. Wersja polska nie ustępuje oryginałowi ani o krok, a docenić trzeba też to, że płacąc znacznie mniej niż za niejedną nową hicior – otrzymujemy w istocie dwie osobne, nie byle jakie gry. **ICDA**



przeświadczać nas wyłącznie dwa różne skróty na pulpici.

Materiału do tłumaczenia w przypadku tej lokalizacji było całkiem sporo. Wystarczająco wiele, aby móc się spodziewać pewnych potknięć ze strony autorów polskich tekstów. Pożono wszakże szukać takowych. Ani jednej literówki (!), że już o poważniejszych usterkach nie wspomnę. W jednym tylko miejscu lekko się rozczarowałem. Opis pewnego odcinka kilka razy powtarza te same zaimki osobowe („zabierz go”, „znajdź go”, „poznaj go” – przykłady wirtualne), co wygląda



7+
WERDYKT

- + profesjonalna polonizacja
- + dwie gry w cenie jednej
- + dobra instrukcja
- jeśli chodzi o część pierwszą – niezły posług wydawniczy
- gry i tak są za krótkie :)

PRODUCENT: LUXOFLEX
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 89 ZŁ
HTTP://WWW.SHREK2.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 450 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

QN'IK | PIERWSZORZĘDNA ROBOTA!

SHREK 2 PL



Przygoda: przygoda. Każda (złota) historia.



Najlepszym sposobem na życie jest życie z tobą.



Moją miłość mam, jestem szczęśliwy.

Z niekłamną radością mogą zaanonsować - ekipa lokalizacyjna biorąca udział w produkcji polskiej wersji komputerowych przygód najbardziej lubianego ogra na świecie spisała się pierwszorzędną. Tak samo zresztą jak przy tłumaczeniu filmu.

W przypadku Shreka 2 mamy do czynienia z kompletnym spolszczeniem. Zlokalizowane zostało tu wszystko - począwszy od głosów postaci, na reklamach na słupach w grze skończywszy. Nie sposób poznać, że gra była robiona pierwotnie po angielsku. W niektórych momentach widać, że tłumacz (ten sam, co w filmie - Bartosz Wierzbęta) świadomie zrobił kilka elementów, które doskonale podpasowały pod rolę polskich aktorów. Przykładowo - jeden etap polega na ucieczce z więzienia. Po ukończeniu go Ośle ten rzuca (oczywiście

głosem Jerzego Stuhr) komentarz „jutro znów wam ucieknę!”. Małe, a cieszę.

Wspomniałem o reklamach na słupach - wszelkie elementy tekstowe pojawiające się na planszach (choć nie ma ich wiele) zostały przetłumaczone. Zmodyfikowano tekstury w sposób perfekcyjny, korzystając z oryginalnych czcionek. To właściwie powinni być standard w lokalizacjach, ale tak niestety nie jest. Na koniec, by nie było za słodko, jedna mała wada. Podpisy, które można włączyć (pokazują treść

toczącego się dialogu) pozostawiają nieco do życzenia i stanowią mały zgrzyt. Np. gdy Osiół sapie, nie widzimy jakiegoś onomatopei (choć np. takie „ech...”, „hmm” sprawdzają się w takich przypadkach bardzo dobrze), a jedynie tekst „(reakcja)”.

Więcej wad jednak nie stwierdzono. Cemu zatem nie dziesięć punktów? Do najwyższej oceny brakowało jeszcze jakiegoś fajnego gadżetu w pudełku (pluszowy Osiółek byłby mile widziany). **[CDA]**

9

WERDYKT

- aktorzy znani z kina
- kompletne i b. dobre tłumaczenie Bartosza Wierzbęty
- humor prosto z filmu

- drobne błędy w „subtitles”
- brak figurki osła w pudełku :)

PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
HTTP://WWW.CODEMASTERS.COM/SOLDIERS

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

RTS | SOLDIERS: LUDZIE HONORU |

FRANCZESKO'ELD'INI | LUDZIE HONORU Z AKCENTEM

SOLDIERS: LUDZIE HONORU



Zawsze cenilem CD Projekt za lokalizację. Innym zdarzały się wpadki, a CDP niemal każdą grę polonizowało w sposób profesjonalny. Lokalizacja Soldiers jednak do końca mnie nie przekonuje. Mam wrażenie, że z wersją PL jest jak z samą grą. Olbrzymi potencjał, który nie został do końca wykorzystany.

Mamy tu do czynienia z polonizacją całkowitą, czyli po polsku są napisy, jak i speeche. To, co mi się nie podoba, to spolszczenie podtytułu. Z „bohaterów II wojny” zrobiono ni z gruchy, ni z pietruchy mafijnych „ludzi honoru”. O co tu chodzi?! Komu przeszkadza bohaterowie? Teraz dochodzimy do dania głównego, które z jednej strony - sprawia dużą frajdę, z drugiej - rodzi

pytanie, dlaczego w taki sposób zlokalizowano tylko część gry. Mowa speechach niemieckich i radzieckich. Pierwszy oraz spotkałem się, że i lektor, i jednostki mówią łamaną polszczyzną. (Pomijając wersje stadionowe, hehe.)

Morda się cieszy, gdy słyszymy polski z bardzo silnym akcentem niemieckim, w dodatku prze-

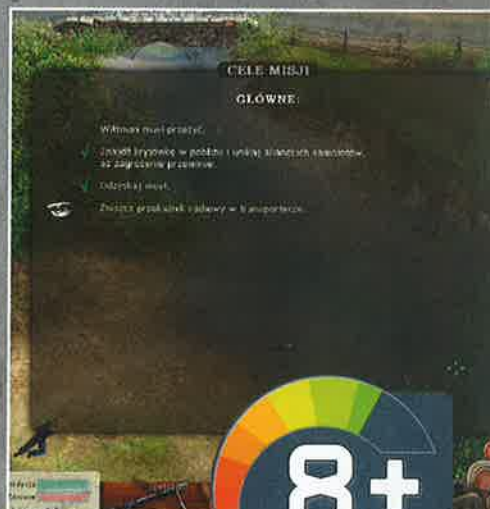
platany prostymi słówkami niemieckimi. To samo tyczy się strony radzieckiej. Naprawdę świetna robota. No i tu pojawia się pytanie, czemu zatem Amerykanie i Anglicy gadają czystą polszczyzną? To takie wykonanie roboty w polowie. Dwie nacje gadają z akcentem, dwie pozostałe - nie. Reszta spolszczenia została wykonana poprawnie. Nie ma się czego czepić... **[CDA]**

8+

WERDYKT

- speeche radzieckie i niemieckie
- ogólny poziom polonizacji

- czemu lektorzy angielscy i amerykańscy nie mają akcentu?





Poniżej znajdziecie krótkie recenzje gier, w które i tak pewnie nigdy nie zagracie, bo nie mają one polskiego dystrybutora. Są to produkcje raczej z dolnej półki, niemniej warto odnotować fakt ich powstania.

QN'IK | 4 MAŁE GRY

KRÓTKA PIKKA

SHANGHAI STREET RACER

Gra jest dobrym przykładem na to, że teraz każdy, nawet amator, może zrobić wyścigi, które nie odstraszą graficznie. Widać instrukcje DirectX nie są trudne do zaimplementowania. Gorzej jednak, że w niczym nie pomagają, jeśli chodzi o koncept i grywalność. Tych dwu elementów w SSR zabrakło zupełnie. W grze znajdziecie (o ile będziecie szukać, w co wątpię) 3 tryby: grę na czas, pojedynczy wyścig i mistrzostwa. Ściągać się można killkoma samochodami (niektóre są bardzo wymyślne, trzeba to przyznać) po 10 trasach (choć w praktyce jest tylko jedna - wszak to to samo miasto) - co ciekawe, wszystko jest od razu dostępne w pojedynczym wyścigu, mistrzostwa niczego nie odblokowują. Największą bolączką gry jest jednak to, że nie proponuje ona zupełnie nic nowego. Ot, zwykły wyścig ulicami miasta z zaliczaniem kolejnych checkpointów. Fizyki tu brak, przyjemności z grania nie starcza nawet, by nasycić dźwięk... A tych, którzy nie lubią technicznie zniechęca się dodatkowo oprawą dźwiękową.



GATUNEK: WYŚCIGI
 PRODUCENT: TEAM6 GAME
 DYSTRYBUTOR: TEAM6 GAME
 WWW.TEAM6-GAMES.COM

3

SHRINE CIRCUS TYCOON

Nie trzeba członka Mensy, aby stwierdzić, że znów do czynienia mamy ze standardowym do bólu tycoonem. Tym razem zadaniem gracza jest uruchomienie cyrku połączonego z wesołym miasteczkiem. Standardowo, dbać również należy o budki z hotdogami, ubikacje, miejsce dla dzikich zwierząt i dziesiątki innych elementów, które ktokolwiek, kto pograł choćby kilka godzin w tycoon, zna doskonale. Z realizacją jest już znacznie gorzej. Słaba dwuwymiarowa grafika odstaje od tego, do czego przywykliśmy w innych podobnych produkcjach. Nie ma w tej grze zupełnie nic, co by przyciągało do ekranu. Są za to proste błędy, wyraźnie nie starczyło czasu ani chęci na przeprowadzenie betatestów. Kupować - nie warto. Pograć - też nie, chyba że ktoś jest kolekcjonerem tego typu gier.



GATUNEK: TYCOON
 PRODUCENT: REALITY FLUX
 DYSTRYBUTOR: ACTIVISION VALUE
 WWW.ACTIVISIONVALUE.COM

4

MINI GOLF DESIGNER



GATUNEK: SPORT/SIM
 PRODUCENT: EGAMES
 DYSTRYBUTOR: EGAMES
 WWW.EGAMES.COM

4

Minigolf to bardzo sympatyczna zabawa, przeznaczona głównie dla dzieci.

O ile jednak sprawdza się dobrze przy ładnej pogodzie gdzieś nad morzem, to już na ekranie monitora niekoniecznie.

Gra pozwala na rozegranie partii (do czterech graczy, również w Internecie) na kilku torach, choć głównym elementem gry jest kreator, w którym można zrobić sobie własną trasę, układając ją z gotowych elementów. Tych zaś jest cała masa. Nie próbowałem, ale się domyślam, że najprzyjemniej jest grać w trybie multiplayer z innymi żywymi graczami po wymienieniu się zrobionymi samodzielnie torami. Poza tym jednak w grze nie ma zupełnie nic, co by ją ratowało. Bardzo słaba, szarobura grafika, oprawa dźwiękowa wołająca o wyciszenie i zupełny brak grywalności przy rozgrywce jednoosobowej. Na domiar złego pewne zastrzeżenia można mieć również do ruchu piłki. Czasem mi się wydawało, że nie porusza się ona po materiale, ale lodzie z obniżonym współczynnikiem tarcia. Ocena 4 tyczy się tylko grających w Sieci. Dla reszty - 2.

XTREME ACCURACY SHOOTING



The reloading settings in this game are not based upon actual settings, and in fact the game may permit settings that are not practical or even possible in the use of firearms in the real world. DO NOT USE ANY SETTINGS FROM THE GAME IN THE REAL WORLD.

GATUNEK: SYMULATOR
 PRODUCENT: SPEEDCO
 DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
 WWW.SPEEDCOSHOOTING.COM

4

Podpowiem. Po pierwsze - nie dla ludzi. XAS to hardcore'owy symulator. Co prawda, dość prosty w obsłudze, ale dla zwykłych śmiertelników będzie po prostu nudny. Zainteresować mogą się nim szczególnie ci, którzy na strzelnicach (mówimy oczywiście tylko o broni snajperskiej, żadnych pistoletów tu nie uswiadczycie) spędzają bardzo wiele godzin. I o to twórcom chodziło. Drugą nieprawdą ze zdania z leadu jest to, że XAS to gra. Jest ona raczej reklamą sprzętu sprzedawanego przez producenta. Nie muszę oczywiście dodawać, że jest to zaawansowany i profesjonalny (zapewne też horrendalnie drogi) ekwipunek strzelca wyborowego. Tym niemniej jak na reklamę, gra jest zrealizowana rzetelnie. Grafika nie odstrasza, dźwięków jest tyle, ile przy prawdziwym strzelaniu, a grywalności... Cóż, na pewno znajdzie się grupa maniaków, którzy odkryją tu całe jej pokłady.



PRODUCENT: TOUCHDOWN ENTERTAINMENT

DYSTRYBUTOR: VALUSOFT

WWW.VALU-SOFT.COM

WIN 98/ME/00/XP

PROCESOR: PIII 500 MHz

RAM: 256 MB

GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | NIEEEEEEE...



Jeśli się wam wydaje, że praca recenzenta to nieprzerwane pasmo doskonałej zabawy, to zgadza się w tym tylko to, że się wam wydaje. Prawdą jest też, że stawka za recenzję słabizny jest taka sama, jak za tekst o hicie i że te słabizny też robić trzeba czy się chce, czy nie.

celownikami optycznymi. Czasem znajdziemy też apteczki i kamizelki kuloodporne.

Takie to ja sobie sam mogę narysować

Oprawa nie pozostawia wątpliwości, że mamy do czynienia z budżetówką. Z maksymalnymi detalami Mob Enforcer prezentuje się co najwyżej bardzo średnio. Z niższymi nie próbowałem, bo ostatnimi czasy i tak kiepsko śpiam. Modele przeciwników też są niewysokich lotów i w dodatku jest ich mało – tych pospolitych niemilców zapamiętałem trzy odmiany. Wnętrza wykonane zostały równie nieciekawie, co „miasto” – wszystkie sklepy w misji



MOB ENFORCER

Do tej gry zniechęcił mnie jej mało subtelny tytuł (żołnierz mafii), informacja, że jest to gra budżetowa oraz fakt, że trudno było o niej coś wyszperać w Sieci. Wszystko to złożyło się na wizję kiepskiego i wyklepanego w biegu shootera. Wiem, że nieładnie się uprzedzać do ocenianej produkcji przed zapoznaniem się z nią, ale chyba usprawiedliwia mnie nieco fakt, że zbyt wiele się w tych moich osądach nie pomyliliem.

Roaring twenties

Realia w grze to lata 20 ubiegłego wieku, czyli czas **Ala Capone**, prohibicji i podziemnych alkoholowych imperiów. Jak już wspominałem, bawimy się tu w gangstera, dokładniej rzecz biorąc – rekruta stawiającego pierwsze kroki w tym szkodliwym dla życia biznesie. Przyjdzie nam w grze załatwiać dla szefa różne brudne sprawki, takie jak demolowanie sklepów płacących konkurencji za ochronę, likwidowanie cudzych gorzelni, wraz z ich właścicielami, czy przekupywanie stróżów porządku. Taki gangsterski standardzik, obejmujący również znikanie z więziennej celi. Nie są te misje jakoś specjalnie wymagające – ot, bierzemy spłuwę i strzelamy w tych, którzy znajdują się na jej drugim końcu. Czasem trzeba jakąś bombkę podłożyć czy coś znaleźć. Ale wszystko i tak sprowadza się do strze-

lania, strzelania, a potem... strzelania. Jest niezbyt ciekawie, a to chyba największa wada, jaką może mieć gra komputerowa.

Is there anybody out there?

Każdy, kto pamięta cudne życie miasta z Mafii czy Vice City, skrzywi się na widok świata, w którym przyszło działać Jimmiemu. To miasto przypomina studyjną makietę i sprawia wrażenie, jakby zamieszkiwali je tylko członkowie wrogich gangów, policjanci i w porывach 3 rodziny. Pustki, po prostu pustki niczym z filmu o zagładzie nuklearnej. Zakaz zabijania cywili jest w tym momencie śmieszny, bo komu by się chciało ich szukać?

Tommy i 1erajna

Skoro już o strzelaniu mowa, w grze nie mogło oczywiście zabraknąć sławetnego tommy guna. Prócz niego do dyspozycji dostajemy jeszcze metalową rurę, pistolet oraz strzelbę. Tak wygląda standardowy zestaw broni, bo od czasu do czasu w nasze spragnione łapki (spragnione tak ogólnie, bo Mob Enforcer żadnych większych żądz i namiętności nie wzbudza) trafiają bardzo skuteczne narzędzia, np. karabin myśliwski z

polegającej na ich zdemolowaniu wyglądają tak samo (łącznie z rozmieszczeniem kilku puszek, które trzeba postrzącać, aby gra uznała sklep za zniszczony). Muzyki prawie nie ma. Cóż, budżetówek nie robi się po to, by artystycznie wyrazić siebie.

Zdarzyła się też przykra historia, gdy na skutek buga – po zlikwidowaniu celów – biegałem przez 20 minut po 4 pomieszczeniach, szukając wyjścia czy czegokolwiek klikalnego. Okazało się, że trzeba było podejść do ciał ubitych właścicieli gorzelni, aby zakończyć misję. A ciała przeciwników znikają. Nie wiedziałem, że trzeba do nich podejść, no i mi zniknęły. A ponownie pokonanie ich było drogą przez mękę. Na średnim poziomie trudności ginie

się zresztą tak często, że skutecznie zniechęca to do i tak niezbyt kuszącej zabawy.

Mafio, wróć!

Osobiście nie widzę powodu, by grać w

Mob Enforcera. No, chyba że jest się recenzentem i dostaje się za to kasę (za ten artykuł powinienem chyba dostać wyższą stawkę – za szkodliwe warunki pracy). Można zrobić niezłą grę z małą kasą, ale z małą fantazją – już nie. **[CDA]**

2
WERDYKT



GRYwalność

VIDEO

AUDIO

2

4

3

ciekawe realia

wymarłe miasto

kiepska oprawa

nuda

KULISY TWORZENIA GIER

**CZYLI M.IN. O TYM
JAK Z KLAMKI ZROBIĆ GLOCKA,
Z ARBUZA I SZMATY CIAŁO,
A Z KEFIRU - BAGNO.**

Wywiad z Adamem „Scorpikiem” Skorupą -
jednym z najbardziej znanych w polskiej branży
gier komputerowych muzyków i dźwiękowców.

Na dobry odbiór gry składa się wiele
elementów, niemniej do tych głównych za-
liczyć trzeba: fabułę, grafikę, stabilny i szybki
kod, a także muzykę i efekty dźwiękowe.
Dzięki temu wywiadowi mamy możliwość
pokazać wam, jak od kuchni wygląda twor-
zenie jednego z tych elementów, a miano-
wicie oprawy dźwiękowej gry. Mieliśmy
przyjemność porozmawiać z Adamem Sko-
rupą, który od ponad dziesięciu lat zajmuje
się udźwiękowieniem zarówno naszych
rodzimych, jak i zagranicznych produkcji i
ma już na tym polu spory dorobek. Dzięki
jego pomocy mamy nadzieję uzyskać odpow-
iedź na pytanie, jaką rolę pełni warstwa
dźwiękowa w grze. Dowiemy się też, co
trzeba zrobić, aby gra, którą dostajecie do
ręki, eksplodowała z głośników oryginalną
kanonadą dźwięków.

► Sesja nagraniowa
lektorów do angielskiej
wersji Gorky Zero.



Smuggler: Może na początku przybliż nam
nieco swoją osobę. Jak to się stało, że zajmu-
jesz się muzyką i tworzeniem dźwięku do
gier?

Scorpi: Moja przygoda z muzyką zaczęła
się jakieś 13 lat temu. Dostałem pierwszy
komputer, na którym grałem jak szalony we

**Jeśli już mam dość siedzenia nad
muzą to z chęcią odpalam jakąś
gierę. Do moich ulubionych należy
seria Silent Hill! Niemniej lubię też
platformówki: Jak&Daxter czy też
Ratchet&Clank - są niesamowite!
Ostatnio też pogrywam po sieci w
MOHAA i Painkillera.**

**CZYLI CZYM
SKORUP(K)A
ZA MŁODU
NASIĄKNIE,
TYM NA
STAROŚĆ
ZARABIA... :)**

wszystko, co popadło. Niemniej w pew-
nym momencie poczułem, że warto by
umieć zrobić coś więcej, niż tylko łamać
joystick. :) Pewnego dnia dostałem od
kumpla pierwszy program muzyczny i
po ciężkich trudach, nieprzespanych
nocach, morzu bluzgów i chwil totalnej
rezygnacji udało mi się napisać coś, co
wtedy chlubiłem nazwałem „muzyką”.

Smuggler: Pamiętam, To było okropne :)
- choć i tak dużo lepsze od tego, co kiedy-
kolwiek mnie udało się stworzyć.

Scorpi: No cóż, to samo mógłbym
powiedzieć o swoich tekstach :). Tak to
już jest, że jednemu Bozia dała talent np.
do malowania, a innemu do szybkiego
biegania. W moim wypadku tym darem
była umiejętność sensownego łączenia
dźwięków. O czym zresztą dowiedzia-
łem się przypadkiem. Nie mam kierun-
kowego wykształcenia i nigdy wcześniej
nie ciągnęło mnie do muzyki, niemniej
napisanie tego pierwszego utworu przy-
niosło mi wiele frajdy. Stwierdziłem, że
to równie przyjemne jak granie. Wyda-
ło mi się, że komponowanie utworu
można porównać do grania w rozbu-
dowaną wersję Tetrisa... trzeba składać te
nutki ze sobą jak klocki tak długo, aż
będą pasowały do innych napisanych
wcześniej. Proste, prawda?

Smuggler: Jasne. Tak samo jak z rzeźbą.
Należy wziąć kawał marmuru i obtuc
wszystkie niepotrzebne elementy tak, aż
zostanie sama rzeźba.

Scorpi: Jak sami widzicie - wystarczy
chcieć... i mieć odrobinę talentu.
Wracając jednak do tematu... Wraz z
upływem czasu pisałem coraz więcej
muzyki i nabierałem większej wprawy,
uzyskując coraz sympatyczniejsze dla
ucha wyniki. Moim znajomym podobały
się te melodyjki, więc tym bardziej czu-
łem się zmotywowany do dalszych
działań. Przez długi okres życia bawiłem
się w „scenę komputerową”, dzięki któ-
rej miałem możliwość poznać wielu
utalentowanych muzyków.

Smuggler: Starsi czytelnicy CDA zapewne pamiętają dział poświęcony tejże scenie, który miałem przyjemność prowadzić. (Może nawet pamiętają wywiad, jaki z Tobą przeprowadziłem w 1996.) Jak widać, można z hobby zrobić całkiem sensowny sposób na życie i nieźle na tym zarobić.

Scorplik: Sam nieraz powtarzasz, że nie ma to jak robić to, co się umie i lubi – i jeszcze brać za to kasę...

Smuggler: ...To co z tą sceną?

Scorplik: Scena dała mi wiele. Mogłem dzielić się z nimi wiadomościami i doświadczeniem – jednocześnie była to doskonała motywacja do własnych działań na tej arenie. W końcu osiągnąłem poziom, dzięki któremu ktoś zwrócił na mnie uwagę i zaproponował wykorzysta-



► Rozwalmy to, dodamy coś jeszcze... i z takim oto odgłosem padną mury Jerycha... :)

nie mojej muzyki w programie multimedialnym. Potem pojawiła się pierwsza gra – Za żelazną bramą (taki FPS na Amigę). Muzyka była czterokanałowa (na raz mogły grać tylko cztery instrumenty), odgrywana bezpośrednio z karty muzycznej – bo takie były wtedy realia. Twórcy (firma Ego Soft) oprócz muzyki potrzebowali też efektów dźwiękowych, a zatem ze względu na te okoliczności musiałem spróbować sił i na tej arenie. Okazało się, że tworzenie efektów do gry było równie interesującym zajęciem, dającym dużo frajdy i emocji. Tak się zaczęło... :)

Smuggler: A jak się przedstawia sprawa na dziś?

Scorplik: Minęło wiele czasu, a zatem wiele się zmieniło. Kiedyś było to tylko hobby, ale od dłuższego czasu odzwiekawianie gier to moja profesja. Brałem udział przy tworzeniu ponad 30 gier i programów multimedialnych. Mam domowe mini-studio, które staram się systematycznie powiększać, dostosowując do rosnących wymagań rynku, to całe pomieszczenie, które zawalone jest specjalistycznym sprzętem służącym zarówno do tworzenia muzyki, jak i imitowania różnego rodzaju dźwięków. 2 komputery są sercem całego systemu, ale od dawna

nie grają one „pierwszych skrzypiec”, a jedynie zarządzają resztą aparatury.

Smuggler: Na czym konkretnie polega twoja praca przy grze?

Scorplik: Do moich zadań należy najczęściej wykonanie całej oprawy dźwiękowej. Wiąże się to z przygotowaniem muzyki (zarówno bezpośrednio pod rozgrywkę, jak i do cut senek, czyli filmików pojawiających się w przerwach), wykonaniem efektów dźwiękowych tworzących dekorację plansz (ambienty), wykonaniem dźwięków pod animację postaci i schematy ich zachowań (zsynchronizowanych z akcją), postprodukcją nagrań lektorów etc.

Smuggler: Przybliż nam, jak wygląda proces tworzenia muzyki do gry?

Scorplik: Myślę, że można tutaj znaleźć wiele analogii do muzyki pisanej do filmu. Na samym początku są to spotkania z reżyserem gry, w czasie których przedstawia on zarys fabuły i określa klimat, jaki ma grze towarzyszyć. To bardzo istotny moment w procesie produkcji muzyki (choć w sumie na tym poziomie jeszcze ona nie powstaje). Dzięki takim konsultacjom jesteśmy w stanie wypracować decyzję, jaką konkretnie muzykę należy stworzyć, by pasowała ona do założonego klimatu, a także należyście uzupełniała obraz. Określamy, jakie elementy ma ona zawierać i jakie instrumentarium powinno w niej dominować. Daje mi to możliwość przygotowania odpowiedniego zaplecza dźwiękowego i rozpoczęcia prac nad motywem przewodnim, czyli melodią, która przewijając się przez całą grę, będzie pewnego rodzaju znakiem rozpoznawczym dla danego tytułu.

Kolejne stadium prac to przegryzienie się przez scenariusz gry i stworzenie konspektu muzycznego, zawierającego cały spis muzyki, i określenie miejsc jej występowania. Tutaj też ważne są kolejne konsultacje z reżyserem, gdyż podczas czytania scenariusza powstaje wiele niejasności, które trzeba rozwiązać, zanim zacznie się właściwą pracę nad muzyką. Wtedy dopiero zaczynają powstawać pierwsze „szkice muzyczne”, zawierające motyw przewodni zaaranżowany już na potrzeby konkretnych lokacji... są to takie próbki przed rozpoczęciem pisania ostatecznych wersji utworu. Finalny kształt staram się nadać utworom dopiero w momencie powstania obrazu. Oglądając wymodelowane postacie i umieszczone tam postacie, jestem w stanie tak doszlifować kompozycję, by jak najlepiej podkreślić dramaturgię sceny. Czasem muzyka nie tylko uzupełnia obraz, ale wręcz go zastępuje. Niekiedy trzeba nią zagrać jak w filmie, np. zasugerować graczowi, że za chwilę zdarzy się coś strasznego, choć obraz wcale na to nie wskazuje. W trakcie tworzenia kolejnych utworów muszę znaleźć dla nich odpowiednie brzmienie... często zdarza się, że na tym etapie tworzenia muzyki zapraszam do współpracy różnych instrumentalistów, by brzmienie samplerów i syntezatorów wzbogacić naturalnymi dźwiękami, np. gitary, fletu czy też bębnow. W ogólnym rozrachunku na potrzeby gry powstaje ponad godzina muzyki, nad którą, w zależności od stopnia skomplikowania, spędzam od pół do półtora roku. Ufff! :)

Smuggler: A jak wygląda sprawa tworzenia efektów dźwiękowych? Zajmujesz się nią po zakończeniu prac nad muzyką?

Scorplik: Ścieżka efektów dźwiękowych musi powstawać wraz z pojawianiem się kolejnych

Adam Skorupa brał udział przy tworzeniu oprawy dźwiękowej do ponad 30 gier i programów multimedialnych. Efekty jego pracy mogliście usłyszeć m.in. w następujących tytułach:

- Za żelazną Bramą
- Clash
- Pepsi Virtual Reality Game
- Lew Leon
- Kurt
- Książę i Tchorz
- Gorky 17 (Odium)
- V.O.T.E.R. Golem
- Archangel
- Another War
- Mimesis Online
- Przygody Franka Dolasa
- Geist (Scratch)
- Cold Zero
- Gorky Zero
- Painkiller

elementów graficznych gry, więc najczęściej pracuję nad tymi dwiema rzeczami jednocześnie. Zawsze staram się tworzyć oryginalne dźwięki dla konkretnej produkcji. Czasem imituję brzmienia występujące w naturze tylko przy użyciu domowych sprzętów, nierzadko też biegam z magnetofonem po ulicach i nagrywam wszystko, co może się okazać przydatne. W wielu przypadkach wykorzystuję próbki z własnej biblioteki, pieczołowicie tworzonej przeze mnie przez lata. Jest z tym wiele zabawy, gdyż by uzyskać żądany efekt, nie wystarczy go tylko nagrać – trzeba tkwić w szczegółach, nad którymi spędza się dziesięć razy więcej czasu niż na samym nagrywaniu próbek źródłowych. Z założenia gra powinna być okraszona dźwiękami „tłustymi” – muszą one brzmieć mocarnie i przekonująco... inaczej nie przyniosą graczowi wystarczającej frajdy podczas rozgrywki. Dźwięki zatem muszą brzmieć interesująco, często muszą być wręcz przerysowane w odniesieniu do tych prawdziwych, występujących w naturze! Czemu? Bo naturalne brzmienia... cienko! :) To jak z walkami karate w filmach i rzeczywistości. Te filmowe MUSZĄ być dużo efektowniejsze wizualnie od prawdziwych pojedynków, bo inaczej widzi się nudzi. Tak samo jest z dźwiękiem.

Przykładów nie trzeba szukać daleko... weźmy na przykład prawdziwy wystrzał z pistoletu (np. Glocka) – brzmi jak kapiszon! Gdy użyje się tego dźwięku w takiej formie, będzie on brzmiał żałośnie. Wystarczy jednak do tego wystrzału domiksować – na przykład – dźwięk szybko szarpniętej klamki od drzwi, by nabrał on nowego interesującego brzmienia. A jeśli dołożysz do tego jeszcze uderzenie pięścią w stół, to efekt stanie się bardzo interesujący i spowoduje, że gracz będzie miał poczucie władania naprawdę mocną bronią.

► Kilka słów dla naszego radiowego papieża Hołowczyc?



Smuggler: Pozostawimy może jeszcze chwilę przy dźwiękach... czy możesz nam zdradzić, jakich jeszcze kruczków używasz do ich tworzenia?

Scorplik: Heh... jest tego naprawdę wiele. Liczy się głównie pomysłowość i wyobraźnia. Często muszę tworzyć dźwięki, które nie występują w przyrodzie, ale powinny wystąpić w grze. Weźmy na przykład dźwięk wgrzyzającego się w ciało porcisku. Najpierw muszę wymyślić, co za narzędzia warto by użyć, by osiągnąć dobrze brzmiącą bazę. Ja używam do tego celu arbuza, którego miażdżo-

► **Scorplik-Ork...** dwa bratanki. Ork to ten przystojniejszy :).



ny w rękę miąższ dobrze symuluje kleistą krew. Potem miksuję to z „cmokaniem” (ustami nasłuchując dźwięk tryskającej strużki krwi) i z uderzeniem ręką o mokrą szmatkę. Potem pozostaje już equalizacja i maksymalizacja próbki, by brzmiała głośno i wyraźnie. W efekcie uzyskuję mokry, wręcz obrzydliwy odgłos rozrywanego pociskiem fragmentu ciała.

Do stworzenia dźwięku palącego się ogniska posługuję się gniecioną cynfolią (tą samą, którą używa się do pakowania kwiatów), a do odgłosów bulgoczącego bagna - plastikową butelką wypełnioną kefirem i z dużą słomką. :)

Smuggler: A jak wygląda tworzenie dźwięków wydawanych przez potwory?

Scorplik: Każdego potwora trzeba z osobna „wywrzeszczeć” do mikrofonu. To dość zabawna sprawa, gdy zaczynasz nagrywać własne jęki i wycia, usiłując być jak najbardziej przekonującym... Niemniej po kilku godzinach, gdy gardło zaczyna ci siadać, cała zabawa zamienia się w istną torturę. Na szczęście wielu znajomych chętnie mi pomaga przy nagraniach i solidarnie zdzierają sobie oni

struny głosowe, drąc się na moje życzenie w niebogłosy! Gdy już nagranie dobiegnie końca, rozpoczyna się żmudna faza postprodukcji. Za pomocą różnych programów i zewnętrznych urządzeń przerabiam te wszystkie krzyki tak, by zabrzmiały jak najbardziej demonicznie. Często do głosu domiksowuję odgłosy zwierząt - dzięki temu zabiegowi uzyskuję naprawdę „nieładzkie” wrzaski. Czasem też dodaję do nich odgłos silnika traktora albo wiertarki... wszystko zależy od efektu, jaki trzeba uzyskać. Z doświadczenia wiem, że już podczas samego nagrywania trzeba posłużyć się jakimiś gadżetami, aby zmodyfikować barwę głosu. Często proszę znajomych, aby krzyczeli do rury od odkurzacza, wyli z ustami pełnymi wody albo pohukiwali do wielkiej metalowej miednicy. Sami zobaczcie, do jakich sposobów człowiek się ucieka, by stworzyć dla Waa przerażająco brzmiącego potwora z piekła rodem. :)

Smuggler: Jak dużo dźwięków wykonujesz na potrzeby jednej gry?

Scorplik: Różnie to bywa, niemniej wcale mało tego nie jest... od 600 do nawet 2000 (tak jak w przypadku Painkillera). Pewnie zastanawiacie się, czy aby na pewno takie ilości dźwięków są potrzebne? Otóż, by gra brzmiała sensownie, akcję należy podeprzeć większą ilością dźwięków, niż mogłoby się wydawać. Gdy na przykład nasz bohater truchta, to wydaje nie dwa, a co najmniej 4 dźwięki kroków. Gdyby użyć do tego celów tylko jednego dźwięku, szybko okazałoby się, że brzmi to bardzo powtarzalnie, a przez to mało naturalnie. Teraz wyobraźcie sobie, że nasz gracz nie tylko truchta, ale także chodzi, skrada się, czołga, podskakuje i upada... a teraz dodatkowo pomnożcie ilość dźwięków przez rodzaje podłoża, na których nasz bohater te wszystkie czynności wykonuje. I jak? Wyszło sporo! To tylko jeden z wielu przykładów sytuacji, w których potrzebna jest naprawdę duża liczba dźwięków dla dość prostej akcji.

Smuggler: Czy grasz w gry, które udźwiękowiles? Która jest twoją ulubioną?

Scorplik: Oczywiście, że gram! Zarówno z przyjemności, jak i obowiązku. Po to, by móc dobrze grę udźwiękować, muszę ją dobrze poznać. Zatem w trakcie jej powstawania dokładnie oglądam kolejne poziomy, by wiedzieć, jakie dźwięki należy do nich dorobić. Rozwiązuję wszystkie zagadki i strzelam się z przeciwnikami aż do znudzenia, by określić dynamikę rozgrywki i stworzyć odpowiednią muzykę. Wyszukuję wszystkie momenty w grze, które powinny mieć dźwięk, a o których reżyser gry zapomniał mi wspomnieć. Podpisując się pod swoją pracą chcę mieć pewność, że wykonałem ją jak najlepiej potrafiłem i nie pozostawiłem jakiś niedoróbek. Po pojawieniu się gry na półkach sklepowych mogę spokojnie usiąść i zagrać w nią od początku do końca już tylko dla samej frajdy. Nie chcę faworyzować żadnego z tytułów... myślę, że każdy z nich był na swój sposób interesujący.

„Po godzinach” Adam zajmuje się tworzeniem muzyki pod banderą „Aural Planet”. Wraz z trzema innymi członkami formacji dorobili się już 5 wydanych albumów.

„Lightflow” - Ambient/Trance (*)
„Part Second” - Goa Trance
„5EX Engine” - IDM/DnB/
Ambient
„Power Liquids” - Ambient/
Trance
„Acoustic Plantation Releases” - Ambient

(*) w swoim czasie dystrybuowana przez CDA

Jeśli macie ochotę posłuchać ich muzyki odwiedźcie stronę zespołu: www.auralplanet.com

Smuggler: Nad czym w chwili obecnej pracujecie?

Scorplik: Obecnie zajmuję się udźwiękowieniem trzech projektów: Diabolique - licence to sin, Gorky Zero - Aurora Watching oraz Wiedźmin. Ze względu na ogrom pracy, jakiego wymaga każdy z tych projektów, a także zróżnicowaną tematykę do współpracy zaprosiłem zaufanych przyjaciół. Członkowie zespołu Aural Planet dzielnie wspierają mnie technicznym brzmieniem przy tworzeniu muzyki do Gorkiego, natomiast przy Wiedźminie połączyłem siły z Pawłem Błaszczakiem (autorem muzyki m.in. do Chrome'a i Crime Cities). Mam nadzieję, że wszystkie te tytuły okażą się hitami, a warstwa dźwiękowa mocno się do tego sukcesu przyczyni!

Smuggler: Jakie plany na przyszłość?

Scorplik: Niezmiennie te same! Robić coraz fajniejsze dźwięki i muzykę do coraz lepszych gier [śmiech]. W przyszłości chciałbym skomponować muzykę, która zostałaby zagrana przez orkiestrę symfoniczną. Od dłuższego czasu noszę się z tym zamiarem i mam nadzieję, że w końcu pozwolą mi na to fundusze...

Smuggler: Co myślisz o naszej rodzimej branży? Jak - twoim zdaniem - wypada w konfrontacji z firmami zagranicznymi, z którymi również współpracowałeś?

Scorplik: Cieszę się, że nasi rodzimi producenci coraz poważniej podchodzą do tematu robienia gier, a dzięki temu uzyskują coraz lepsze efekty i przykuwają uwagę zachodnich graczy. Po wielu produkcjach robionych na kolanach w zaciszu domowym, właściwie bez wystarczających środków finansowych i zacięcia wyrobiliśmy sobie dość kiepski wizerunek kraju, w którym powstają same niedorobione gnioty. Przez taki obrót sprawy, wiele pomniejszych firemek zaliczyło plaję, a te większe miały problemy z uzyskaniem jakiegokolwiek zainteresowania ze strony zachodnich wydawców. Na szczęście ostatni rok zaowocował kilkoma naprawdę dobrymi produkcjami. Mam nadzieję, że wpłyną one na ponowny rozkwit polskiego game businessu, dzięki przyciągnięciu zachodnich wydawców. Mam też nadzieję, że budżety uzyskiwane na produkcję gry osiągną przynajmniej średni światowy poziom tak, byśmy mogli stworzyć zbliżone do zachodnich firm zaplecze i mieć dzięki temu szansę na stworzenie gier konkurujących z tymi najlepszymi! Obecnie nie jest jeszcze tak dobrze - nie ma co ukrywać, że w naszym kraju nad grą pracuje się w bardzo uszczuplonych składach, w których każdego z tworzących tak naprawdę wykonuje pracę przeznaczoną dla co najmniej 2 osób. :(Ale Polak naprawdę potrafi... należy mu tylko dać odpowiednie zaplecze, by mógł się wykazać!

Smuggler: Dzięki za rozmowę.

Do tworzenia oprawy dźwiękowej nie wystarczy dysponować samym komputerem. Adam korzysta z wielu innych zabawek, m.in.:

Muzyka:

- Sampler Emu E 6400 Ultra
- Roland Jv2080
- Korg Z1
- Korg Wavestation SR
- Yamaha CslX
- Kongi, Didgeridoo, flety, „przeszkadzajki”

Dźwięk:

- Portable Dat Tascam Da-P1
- Mikrofony firm AKG i Sennheiser
- Digitech Studio Vocalist
- Digitech Talker
- Finalizer
- Zestaw „Na winie”... czyli wszystkie graty wydające z siebie dźwięk, które nawiną się pod rękę

GRA JAVA DLA TELEFONÓW NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA

Warcaby Desert Rats

SMS 7365 3,66 zł
O TREŚCI AA22.030626

SMS 7365 3,66 zł
O TREŚCI AA22.027613

Przed pobraniem Gry JAVA upewnij się, że masz skonfigurowane połączenie WAP.

SPRAWDŹ NA JAKIM MODELU TWOJEGO TELEFONU URUCHAMIA SIĘ NASZA GRA JAVA

NOKIA 3510i **SIEMENS S55, C60, MC60**

NOKIA 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6220, 6230, 6800, 7210, 7250i, 7600, 6650

MOTOROLA T722i, T720, T720i

NOKIA N-Gage, 7650, 3650

Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM: Plus, Era, Idea, HEYAH
Wszystkie reklamacje prosimy kierować na mail sms@mobila.pl

logosy SMS 7164 1,22 zł

Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

032470	001863	004510
008074	008117	006371
007164	006351	015631
030501	008126	zły PIN
022740	003777	008142
004287	027080	004941
032466	015555	032458
USA	GRRR!	INTERNET EXPLORER
004789	027387	000400
008145	027505	027300
SMILE!!!	027443	008134
002342	027443	008134
003003	001602	027064
008278	027188	000454
027073	027684	000574
000404	032454	004882
Incoming Call	025917	000601
000451	027319	000606
032461	002212	032073
Apple	010467	001869
032126	015637	032074
011535	027445	032080
011532	005108	007254
011537	027396	007284
Uau!	027415	032082
027456	027455	032464
028214	032125	032122

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo) pod numer 7164. Płatność za to tylko 1,22 zł. Alcatel wyślij AA22.A(numer logo), Motorola wyślij AA22.M(numer logo), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA22.E(numer logo), Siemens wyślij AA22.S(numer logo). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7164 o treści: AA22.(numer logo) numer telefonu znajomego np. AA NOKIA: AA22.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem logo. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów

Trzymaj z nami

wyślij SMSa...

kolorowe tapety

3,66 zł

GRY JAVA, DZWONKI POLIFONICZNE, TAPETY, DZWONKI I GRAFIKI SIEMENS

032379 **026287** **032380**

028063 **024554** **027921**

031438 **028136** **032547**

030436 **032643** **031141**

030651

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA22.(numer tapety) pod numer 7365. Płatność za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA posiadających kolorowy wyświetlacz i funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.

3,66 zł

GRY JAVA, DZWONKI POLIFONICZNE, TAPETY, DZWONKI I GRAFIKI SIEMENS

sprawdź jak tanio:

2,44 zł

DZWONKI MONOFONICZNE

1,22 zł

LOGOSY

SMS 7365 NOKIA

3,66 zł

dzwonki

MONOFONICZNE NOKIA SMS 7265

2,44 zł

POLIFONICZNE SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, NOKIA SONY ERICSSON, ERICSSON, SAGEM, PHILIPS SMS 7365

3,66 zł

mono poli

AA22.031159 AA22.031160 O-ZONE, Dragostea din tei

AA22.031653 AA22.031658 Trzeci wymiar, Dla mnie masz stajal

AA22.024677 AA22.029563 Jeden Osiem I, Jak zapomnieć

AA22.030083 AA22.030105 Usher, Yeah

AA22.031981 AA22.032003 Mandaryna, Here I Go Again

AA22.031176 AA22.031184 Muzyka z filmu Shrek 2, Changes

AA22.030593 AA22.030594 Virgin, Dżaga

AA22.030579 AA22.030580 Temat z filmu Shrek, Hallelujah

AA22.027740 AA22.029707 Liber&Doniui, Skarby

AA22.031719 AA22.031725 Ivan i Delfin, Jej czarne oczy

AA22.032431 AA22.032444 Magda Femme, Maski **new**

AA22.032214 AA22.032235 O-Zone, Crede ma

AA22.032213 AA22.032234 Martin Solveig, Rocking music

AA22.032430 AA22.032439 Jennifer Ellison, Bye Bye Boy **new**

AA22.032428 AA22.032443 Estelle, 1980 **new**

AA22.032047 AA22.032057 ATB, I Don't Want To Stop

AA22.032045 AA22.032058 Morwa, To dla słuchaczy

AA22.032202 AA22.032210 Tede/Zdzisława Sosnicka, Jak żyć

AA22.032436 AA22.032437 Streets, Dry Your Eyes **new**

AA22.032435 AA22.032441 Scissor Sisters, Laura **new**

AA22.032137 AA22.032166 D12, How Come

AA22.032391 AA22.032395 Ann Winsborn, Je n'ai pas compris **new**

AA22.032242 AA22.032261 K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak

AA22.032240 AA22.032259 Celine Dion, You And I

AA22.032238 AA22.032252 Haiducii, Dragostea din tei

AA22.032434 AA22.032442 NU VIRGOS, Stop! Stop! Stop **new**

AA22.032199 AA22.032205 Cortez, What U Get Is What U

AA22.032188 AA22.032193 Twista, Sunshine

AA22.032185 AA22.032194 Diana Krall, Temptation

AA22.032433 AA22.032438 Nina Sky, Move Ya Body **new**

AA22.032282 AA22.032284 Robbie Williams, Road To Mandalay

Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.(numer dzwonka) pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznych, koszt tylko 2,44 zł) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych, koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 (dla dzwonków monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonków polifonicznych) o treści: AA22.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.105599.505779351.

Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA. Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonki w formacie midi lub smf i z opcją WAP.

dzwonki i grafiki

SMS 7365 SIEMENS

3,66 zł

AA22.5032250 Negatyw, Tlustosz

AA22.5032249 Lostprophets, Last train home

AA22.5032245 NU VIRGOS, Stop! Stop! Stop

AA22.5032424 Nina Sky, Move Ya Body

AA22.5032423 Mezo & Liber, Żeby nie było

AA22.5032394 Ann Winsborn, Je n'ai pas compris

AA22.5032393 Mandaryna, Here I go again

AA22.5032392 D12, How Come

AA22.5032273 The Hives, Walk idiot walk

AA22.5032272 Helicopter Girl, Angel City

AA22.5032271 Tiziano Ferro & Jamelia, Universal Prayer

AA22.5032427 Streets, Dry Your Eyes

AA22.5032426 Scissor Sisters, Laura

AA22.5032251 Lionel Richie, I Still Believe

AA22.5032247 Jam&Spoon feat. Rea, Set Me Free

AA22.5032239 Haiducii, Dragostea din tei

AA22.5032422 Streets, Dry Your Eyes

AA22.5032421 Jamelia, See It In A Boys Eyes

AA22.5032275 Vieni & Pele, Dla moich ludzi

AA22.5032274 Tok Tok feat. Nena, Bang bang

AA22.5032420 Estelle, 1980

AA22.5032399 Kasia Kowalska, To co dobre

AA22.5032276 R. Williams, Road To Mandalay

AA22.5032258 Celine Dion, You And I

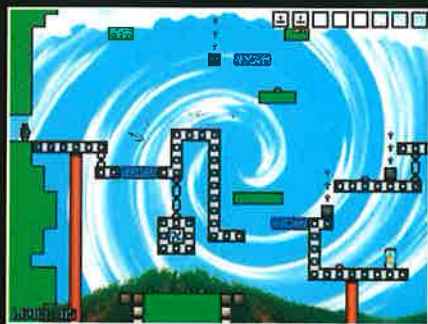
AA22.5022952	AA22.5027697	AA22.5031911	AA22.5027726	AA22.5024414	AA22.5027621	AA22.5022966
AA22.5027696	AA22.5022956	AA22.5030451	AA22.5031915	AA22.5022968	AA22.5027620	AA22.5027698
AA22.5031731	AA22.5027731	AA22.5030448	AA22.5030453	AA22.5031732	AA22.5030442	AA22.5022971
AA22.5027730	AA22.5027733	AA22.5022960	AA22.5030372	AA22.5027628	AA22.5030446	AA22.5027728

Jeżeli masz telefon Siemens i chcesz mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka) pod numer 7365. Płatność za to 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA22.(numer logo lub dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA22.017707.505779351.

„Za miesiąc postaram się wyszukać nieco rozrywki dla osób lubujących się w wysilaniu szarych komórek” – jak obiecałem, tak czynię. Oto przed Wami cztery gry, w których liczy się raczej sprawny umysł niż zręczne palce.

A jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (jest tylko warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: <http://www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840>.

Tokkobot DX



Na planszy znajduje się robot i teleporter. Ten pierwszy musi się dostać do tego drugiego. Problem polega na tym, że ów robot jest niezwykle głupi – cały czas porusza się w prawo. Jest to o tyle złe, że mając przed sobą minę albo ścianę, radośnie potruchta w ich kierunku. By pomóc temu niestrudzonemu wędrowcowi, gracz musi zmodyfikować trasę jego przejścia za pomocą specjalnych klocków, które, odpowiednio użyte, staną się bezpieczną drogą do celu. Co

ciekawe, owe „klocki” spadają powolutku z nieba, zupełnie tak jak w Tetrisie.

Grę dostajemy niestety tylko z osiemnastoma poziomami – na oficjalnej stronie znaleźć można jeszcze parę dodatkowych leveli do ściągnięcia. Tokkobot DX ma ładną dwuwymiarową grafikę. Przyznam, że elementem, który najbardziej irytuje mnie w tym tytule, jest jednostajna muzyka. Na szczęście bez problemu można ją wyłączyć.

<http://cdaction.pl/?x=23> – tutaj znajdziecie tak samą grę, jak i dodatkowe poziomy do niej.

Valvo

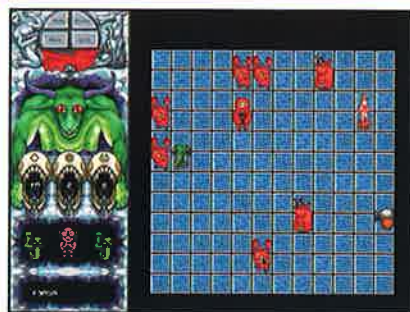


Prosta gra dla dwóch osób. Celem każdego z zawodników jest doprowadzić własny pionek z pozycji startowej do pozycji startowej przeciwnika. Plansza składająca się z 56 pól jest tak zrobiona, że pionki przesuwać się po niej zygzakiem. Dodatkowo każde z pól ma jeden z czterech kolorów (czerwień, fiolet, niebieski lub żółty) odpowiadających tym rozsuwanym drzwi, umieszczonych na ściankach dzielących planszę. I tak przesunięcie pionka na kolor żółty powoduje rozsuniecie się wszystkich żółtych drzwi na planszy – dzięki czemu przeciwnik może użyć skrótu lub zostać zmuszony do cofnięcia się.

Valvo niestety nie obsługuje Sieci, toteż gra z żywym przeciwnikiem możliwa jest tylko wtedy, gdy ten siedzi obok nas. Możliwa jest także gra z komputerem – maszyna w tym przypadku stanowi bardzo duże wyzwanie – całe szczęście, że jest tutaj możliwość zmienienia poziomu trudności.

Grafika – cóż, nawet jak na produkcję darmową, bardzo prosta. Działanie w niewielkim oknie, brak muzyki oraz cztery efekty dźwiękowe, które i tak można wyłączyć, powodują, że jest to doskonała gra zarówno na nudne lekcje informatyki, jak i podczas spotkań ze znajomymi – <http://cdaction.pl/?x=25>.

Diabolika II



Diabolika II jest prostą grą planszową, w której gracz musi niszczyć pojawiające się co turę demony. Dokonuje tego za pomocą własnych potworów ustawianych na planszy. Tak jak w szachach odpowiednie figury mogą się poruszać jedynie w konkretnych kierunkach, tak tutaj panuje zróżnicowanie zasięgu rażenia przez nasze stworzy. Można trafić na słabego słomianego ludzika (przez

niektórych zwanego Chocholem), niszczącego jedynie jedno pole przed nim, ale już taka armata, której kula wyrządza szkody w prostej linii od lufy, jest konkretniejszym „środkiem wyrazu”. Same demony, zależnie od gatunku, giną po jednym, dwóch lub trzech trafieniach.

Ważną zasadą jest tu to, że trafienie naszego potwora powoduje uaktywnienie go, przez co ten oddaje własny strzał. W ten sposób można tworzyć reakcje łańcuchowe i za pomocą jednego wybuchu całkowicie oczyścić planszę z przeciwników. Sympatyczna oprawa graficzna, niestety ubogie udźwiękowienie, ale za to jaka grywalność... Polecam – <http://cdaction.pl/?x=24>.

Literomania



Literomania polega na układaniu wyrazów z dziewięciu wylosowanych liter. Jak pisze autor w instrukcji: „Darmowy słownik do gry został wzięty ze strony <http://www.kurnik.pl> zawierającej gry sieciowe i między innymi grę Literaki podobną do Scrabble, w którą gra mnóstwo osób”. Daje to ponad 600 tys. słów dostępnych dla użytkownika.

Niestety oprócz tej piekielnie wielkiej listy wyrazów, Literomania nie oferuje wiele więcej potencjalnemu odbiorcy. Jest to gra pozbawiona jakiegokolwiek oprawy dźwiękowej, z bardzo prostą grafiką i czymś, co raczej trudno nazwać grywalnością. W wolnych chwilach może być użyta do zabawy dla każdego, kto gra czasem w popularne Scrabble – w ramach treningu.

<http://cdaction.pl/?x=26>

Ruszyliśmy! Co prawda, powolutku i nie bez problemów, ale na stronie www.kmg.cdaction.pl możecie już znaleźć wszystko to, co poniżej - i znacznie więcej.

Kto żyw, wchodźcie, na stronę. Szczególnie zachęcam do przeczytania FAQ-u - zapraszam do pisania własnych recenzji (mogą się one nawet pojawić w czasopiśmie, jeśli szczególnie przypadną nam do gustu) - no i oczywiście grania - o ile macie odpowiedni sprzęt (znaczy komórkę z Javą). Klasycznie - ściągać gry możecie za pomocą SMS-ów i WAP-u we wszystkich polskich sieciach, oprócz Heyah, która póki co nie oferuje użytkownikom takiej możliwości. Wszystkie prezentowane niżej gry kosztują 3,66 zł + koszt połączenia z WAP-em (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy).

Mało ci?

Jeśli czujesz niedosyt, możesz też ściągnąć inne gry. Ich recenzje znajdziesz w tym kąciuku lub na naszej stronie WWW.

Kody wysyłajcie pod numer: 7365

Między innymi:

Ruskie jajka

AA99,031896

30 40 60 M S

Siemens M55, SL 55

Memory

AA99,031895

30 40 60 M S

Siemens M55, SL 55

Turbo Racer

AA99,026310

30 40 60 M

Sony Ericsson T610

Saper

AA99,030609

30 40 60 Siemens S55

OCENA 4

Karrate

AA99,030603

30 40 60



Mobile Mahjongg

Stara chińska gra polegająca na znajdowaniu identycznych elementów i stopniowym oczyszczaniu planszy. W wersji komórkowej zasady pozostają te same, nieco gorzej jest jednak z wykonaniem. Posiadacze aparatu o nieco słabszych możliwościach (np. serii Nokia 30) piękną grafiką raczej cieszyć się nie będą, gdyż elementy są nieco niewyraźne. Szkoda, że autorzy, mając do dyspozycji całkiem bogatą paletę kolorów, użyli ich dosłownie kilku (!). Poza tym pewien mankament stanowi tu sterowanie. Kursor porusza się wolno i nigdy na ukos. Ostatnią drobną niedogodnością jest to, że odznaczyć zaznaczony element można dopiero po ponownym kliknięciu go.

Z tymi wadami można jednak całkiem nieźle żyć, o ile lubi się „madżonga”. W przeciwnym razie szkoda na niego czasu. Aha - pomimo dwóch poziomów trudności gra jest bardzo łatwa. Sam ukończyłem na tym wyższym planszę w ledwie 1,07 min. :)

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99,028201 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S

Sony Ericsson T610



Powershot

Nie dajcie się zwieść pozorom - Powershot, mimo wyglądu, nie jest wcale bilardem, raczej skrzyżowaniem tego z Arkanoidem. Gra polega na zbijaniu różnokolorowych pił za pomocą białej kuli. Celem jest zniszczenie dwóch, z charakterystycznymi czarnymi punktami pośrodku. Jedyne, na co należy uważać, to luz - jeśli biała kula do niej wpadnie, gracz traci życie.

Komplikacji w tym żadnej, zaś poziom trudności stoi na bardzo niskim pułapie. Mimo to jednak gra się niezwykle przyjemnie i bezstresowo. Nie ma tu co prawda wyrafinowania, fizyka poruszania się bili dotyczy tylko tej, którą uderzamy (reszta się nie odbija, tylko znika) - ale i tak Powershot ma „to coś”. Jedyną dużą wadą jest to, że choć w menu jest opcja pozwalająca kontynuować grę, rozpoczynając od 10, 20, 30 i 40 etapu - nawet po dojściu do nich jest zablokowana. No, chyba że to wina mojej komórki (3510i).

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99,028203 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 M S



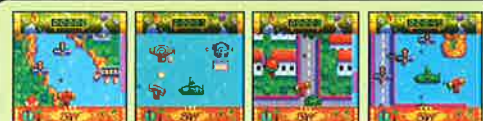
Postmania

Fabula w grach na komórki to chyba ostatnia rzecz, jaka by interesowała potencjalnego gracza, tym razem jednak ją streszczę: jesteście listonoszami i zbieracie listy. Ot i całe skomplikowanie. Postmania to typowa platformówka, przy której niejednokrotnie doznacie uczucia deja vu. Tak, tak - stary, poczciwy Mario w innej skórce i oczywiście na innej platformie.

Gra jest bardzo ładna i kolorowa, nawet na najtańszych modelach telefonów. Największym jej mankamentem jest dość wyśrubowany poziom trudności. Bohater ma trzy życia, przy dotknięciu każdego wroga (np. nietoperza) traci jedno z nich. Jeżeli gracz źle wyliczy odległość skoku, musi grę zaczynać od początku etapu (te stają się stale dostępne, gdy się do nich dotrze). Dużo się namęczyłem, by przejść pierwsze dwa etapy - a tych w sumie jest pięć. Niestety, nie grzeszą one zbyt rozbudowaniem. Biegamy, omijamy przeszkody, zbieramy listy... I to właściwie tyle. Na szczęście sterowanie jest wygodne i intuicyjne.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99,027845 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 M S



Silver Wings

Tej gry nie ocenię, nie czuję się na siłach. Wstyd przyznać, ale nie udało mi się przejść nawet pierwszego etapu. Napiszę tylko, że jest to strzelanina ze znakomitą jak na komórki grafiką. Kierujecie dwupłatowcem, przeciwników jest masa i niezwykle trudno uciec przed ich kulami. Największą wadą jest - wg mnie - niemożność jednoczesnego poruszania się w bok i strzelania, co bardzo podnosi poziom trudności.

W związku z tym mam dla was propozycję. Jeśli chcecie, ściągnijcie tę grę, wykażcie się większą zręcznością niż ja (czyli przejdźcie grę na tyle, by móc o niej powiedzieć więcej) i napiszcie jej recenzję. Najlepszą(e?) zamieścimy na internetowej stronie KMG. Teksty wysyłajcie pod adres kmg@cdaction.pl.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99,026345 pod numer 7365.

Telefony: 30 40



brak

OCENY



Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.



Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie.



Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność.



Nieźła, choć ma mocno dające się we znaki wady.



Cieniułko, gra nudna lub z frustrującymi błędami.



Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.



Ave!

Jak to mówią w Matriksie – wszystko, co ma początek, ma też swój koniec. Wakacje także.

Ale jest jeden wyjątek od tej reguły. Można STALE być w dobrym humorze... przy małej pomocy tej rubryki, przygotowanej przez ekipę CDA i zaprzyjaźniony serwis JoeMonster.org. Zatem – śmiecie się (nawet jeśli to śmiech przez łzy).

Największe pomyłki świata

Ziemia jest płaska, a dokoła niej krąży Słońce – tak powszechnie uważano jeszcze w XVI wieku. Idioty ze średniowiecza? Niekoniecznie, bo jeszcze parę lat temu znani mówili...

„Komputery przyszłości będą miały zapewne tylko 1000 lamp próżniowych i być może będą ważyły zaledwie półtony.”

„Popular Mechanic” – artykuł przewidujący burzliwy rozwój komputerów, marzec 1949 r.

„Oceniam potrzeby światowego rynku na około pięć komputerów”.

Podobno Thomas Watson, prezes IBM, 1943 r.

„Do czego, u diabła, miałyby się to przydać?”

Robert Lloyd, inżynier w Wydziale Zaawansowanych Systemów Obliczeniowych IBM, o mikroprocesorze – ok. 1968 r.

„Nie ma powodu, aby indywidualna osoba miała komputer w domu”.

Ken Olson, prezes i założyciel Digital Equipment Corp., 1977 r.

„Ten cały »telefon« ma zbyt wiele niedociągnięć, aby był poważnie brany pod uwagę jako środek komunikacji. Po urządzenie jest dla nas pozbawione jakiegokolwiek wartości”.

Notatka wewnętrzna Western Union, 1876 r.

„Dobrze poinformowane osoby wiedzą, że jest niemożliwym przesyłanie głosu przez przewody elektryczne; nawet jeśli by to było możliwe, nie miałyby to jakiegokolwiek praktycznego zastosowania”.

Artykuł redakcyjny „Boston Post”, 1865 r.

„Koncepcja jest interesująca i dobrze sformułowana, ale żeby była opłacalna, pomysł musiałby być wykonalny”.

Profesor zarządzania Uniwersytetu Yale w odpowiedzi na koncepcję Freda Smitha dot. usług szybkiego doręczania przesyłek. Fred Smith założył później Federal Express Corp.

„Kto, do cholery, chciałby słyszeć jak aktorzy mówią?”

Harry M. Warner, prezes Warner Brothers Pictures, ok. 1927 r.

„Przeminęło z wiatrem” będzie największą kłopotą w historii Hollywood. Cieszę się, że to Clark Gable się na tym wyłoży, a nie Gary Cooper”.

Gary Cooper, komentujący przyjęcie roli Rhett'a Buttlera przez Clarka Gable...

„Nie podoba nam się ich brzmienie. Zespoły gitarowe już się kończą”.

Członek zarządu Decca Recording Company o The Beatles, 1962 r.

Mądrość dnia

- Mam pecha. Kiedy już spotkam kobietę, która potrafi gotować jak moja matka, to wygląda jak mój ojciec.
- Wolę być Murzynem niż homoseksualistą, bo jeżeli jesteś Murzynem nie musisz o tym mówić matce.
- Pewien gość miał w całej głowie więcej rozumu niż większość ludzi ma w małym palcu.
- Zasada zdrowego rozsądku: nigdy nie przyjmuj drinka od urologa.
- Dziwnie można się poczuć, gdy czytając ranking 100 najbogatszych osób w kraju odkryjesz, że twój księgowy jest na liście.
- Mam coś, czego nie ma żaden milioner: brak pieniędzy.
- Czy wiesz, co to znaczy, gdy wracasz na noc do domu do kobiety, która ma dla

ciebie trochę miłości, ciepła i uczucia? To znaczy, że pomyliłeś mieszkania.

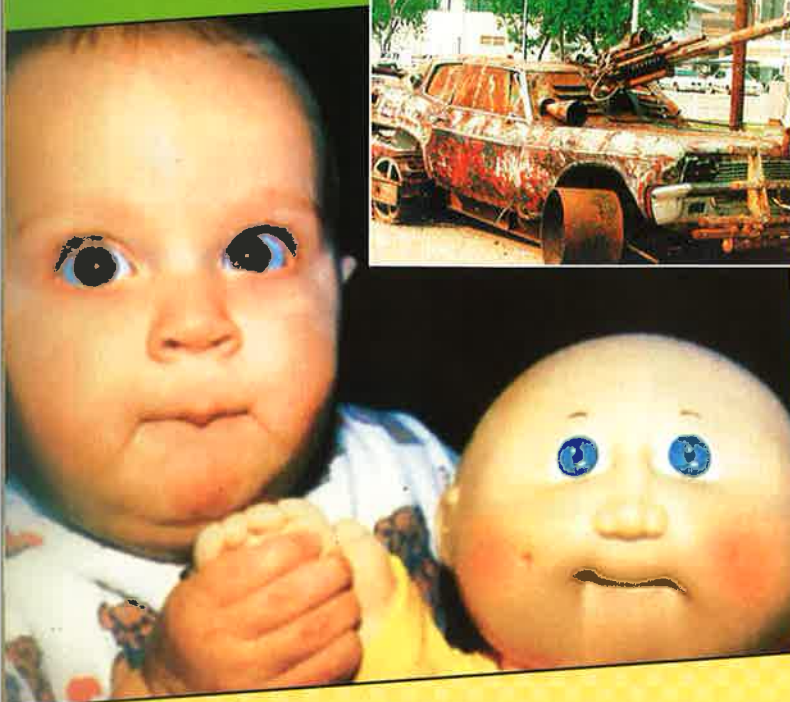
- Nigdy nie policzku człowieka żującego tytoń.
- Wielu mężów opuściłoby żony, gdyby umieli pakować walizki.
- Można się trochę zdenerwować, gdy zgłaszając na lotnisku zaginięcie bagażu zauważysz, że bagażowy ma na sobie twoją marynarkę.
- Mapa to przedmiot, który powie ci wszystko, co chcesz, z wyjątkiem tego, jak ją ponownie złożyć.
- Jest tylko jeden sposób na kobiety, lecz niestety nikt go nie zna.
- Jeżeli chcesz wiedzieć, dlaczego kobiety nazywane są pićcią przeciwną – wyraż jakąkolwiek opinię.

Jak poznać, że jesteś uzależniony od RPG

1. Ktoś pyta: „Co ty masz wytatuowane na ręce?”, a ty odpowiadasz: „to nie tatuaż, to wpisy zgonów bohatera”.
2. Twój elficki wojownik uprawiał seks w przeciągu tych ostatnich 6 lat – a ty nie!
3. Decydujesz się odgrywać rolę zombi, żeby twój charakter miał podobny odcień skóry, co ty.
4. Tak długo żywiłeś się hamburgerami, colą i pizzą, że twoje ciało zawiera więcej plastiku niż twoje kostki do gry.
5. Potrafisz wyrecytować w dowolnej kolejności każdą zasadę AD&D, ale nie przypominasz sobie, ile masz dzieci [pewnie ze względu na pkt.2].
6. Podpisujesz swoją korespondencję imieniem swojego bohatera.
7. Po miesiącach pracy, opanowałaś doskonale język krasnoludów – słowa, zasady gramatyczne i resztę, jesteś płynny w piśmie i mowie krasnoludów, a twoi przyjaciele patrzą się na ciebie dziwnie i nikt nie chce siadać po tej samej stronie stołu co ty.
8. Alkoholicy i ćpuny podchodzą do ciebie i mówią: „chłopie, weź się w garść!!!!”.
9. Twoim marzeniem po trafieniu 6 w totka jest a) stworzenie wyposażonego pokoju do gry, b) zatrudnienie aktorów, żeby odtwarzali role potworów w AD&D na żywo.
10. Ale i tak wolałbyś wyrzucić naturalną 18 przy tworzeniu statystyk bohatera niż trafić 6 w totka.

A ponieważ gracze RPG czasem w trakcie rozgrywki zostają pożarci przez smoki, czasem wpadają w pułapki albo wylatują nagle w powietrze, to zawsze jest co dorzucić do książeczki pod tytułem „Ostatnie słowa przed śmiercią”:

- Eee... czekaj, co robi czar „życzenie śmierci”?
- Ja ufam naszemu złodziejowi i jeśli on mówi, że nie ma tam pułapki, to dla mnie to wystarczy...
- Ja pierwszy, ja pierwszy!!!
- No, dawaj, zapluty bękartcie!!! [powiedziane do 15p. Paladyna]
- I gdzie to twoje wsparcie??
- Zginę w chwale i glorii!
- Nakładam na siebie niewidzialność i podchodzę do smoka.
- Czemu ten facet rusza ustami, a nie słysząc żadnych słów [inwokacja - mówi ci to coś?].
- Chowam karabin szturmowy pod płaszcz i wychodzę na miasto...
- Szarżuję na Lorda Seta! [powiedział 2-poziomowy kleryk].
- Super, wyrzutnia rakiet, nigdy z takiej jeszcze nie strzelałem...



E-historyjki z serwisu komputerowego

Klient: Cześć. Mam problem z połączeniem z serwerem mojej skrzynki pocztowej na laptopie.
 Informatyk: OK. Proszę kliknąć start...
 Klient: Chwileczkę. Właśnie prowadzę samochód. Może lepiej się zatrzymam...
 Informatyk: No jasne! Najlepiej jak najbliżej jakiegoś modemu...

Ona: Czy to z panem rozmawiałam 5 minut temu?
 Jeden z informatyków: Niestety, nie ze mną.
 Ona: Och, w takim razie to musiał być ktoś inny...

Informatyk tłumaczy coś klientowi o pasku zadań.
 Klient: Ale ja nie mam zegarka na pasku. Mam goдинę, ale nie zegarek...

Informatyk: Obsługa techniczna, słucham?
 Szef: Jedna z pracownic bardzo się śpieszyła i nie zamknęła komputera właściwie, przez co ten się zwiesił...
 Informatyk: OK, co mam zrobić?
 Szef: Możecie ją zabić?!

tłumaczenie by Kozak/JoeMonster.org

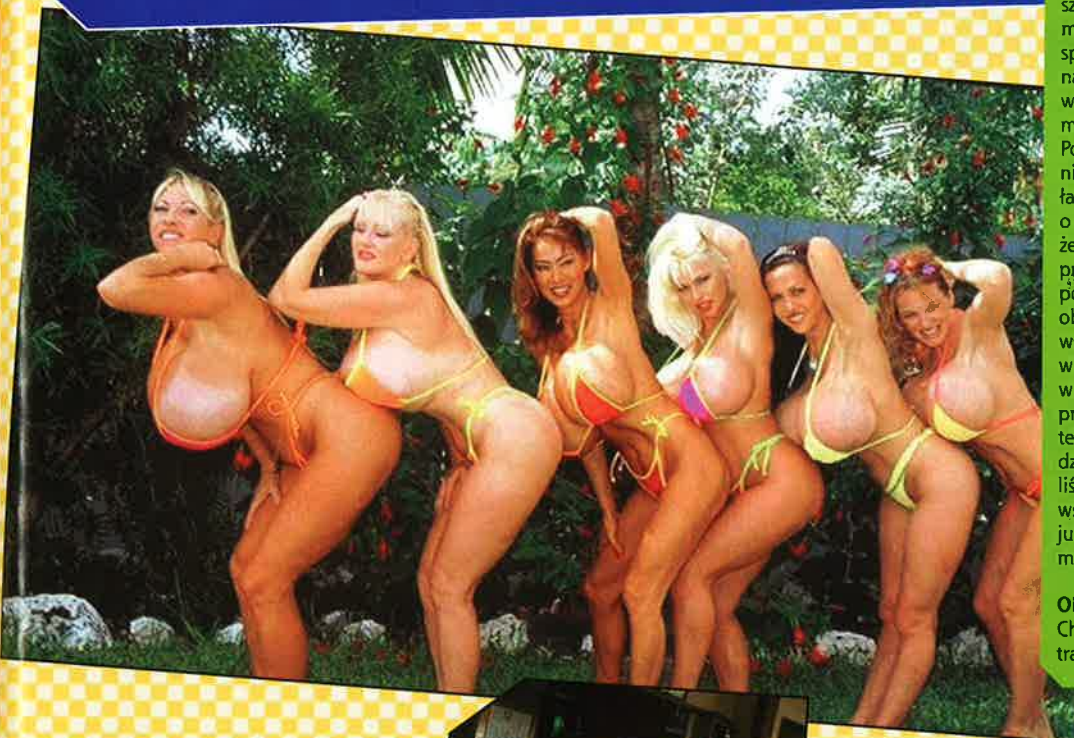
On i ona

OPOWIEŚĆ DZIEWCZYNY

Umwiliśmy się w piątek wieczorem. Kiedy przyszedłem do baru, on był w dziwnym humorze - pomyślałam, że to może dlatego, że trochę się spóźniłam, ale nic mi nie powiedział i rozmowa nam się jakoś nie kleiła, więc pomyślałam, że powinniśmy się przenieść w bardziej kameralne miejsce, żeby móc porozmawiać bardziej intymnie. Poszliśmy do restauracji, ale on wciąż był jakiś nieswoj i ja próbowałam go rozweselić, ale zaczęłam się też zastanawiać, czy to chodzi o mnie, czy o coś innego. No i spytałam go o to i powiedział, że nie, ale wiesz, wciąż nie byłam o tym zbyt przekonana. W każdym razie w drodze do niego powiedziałam mu, że go kocham, ale on tylko mnie objął i nie wiedziałam już, do cholery, co ma to wszystko znaczyć. No, bo wiesz, on mi nie odpowiedział ani nic takiego, więc po drodze zastanawiałam się, czy chce już ze mną zerwać i próbowałam go o to spytać, ale on tylko włączył telewizor, więc powiedziałam, że idę spać i po dziesięciu minutach przyszedł do mnie i się kochał, ale on wydawał się jakiś nieobecny i po wszystkim chciałam po prostu sobie pójść i sama już nie wiem, co on sobie myśli, czy to znaczy, że ma inną???

OPOWIEŚĆ CHŁOPAKA

Ch***wy dzień miałem w robocie, ale wieczorem trafił się niezły seks.



Czy masz za grubego futrzaka?

Mruczy łasi się ogólnie udaje, że Cię lubi... A wszystko po to, żeby dostać jedzenie... KOT. Ale może już czas, aby przeszedł na dietę? Oto test dzięki któremu łatwo sprawdzisz czy to jeszcze Twój ukochany mruczuś czy już może Garfield... Zarządź głodówkę, jeśli:

- 10) Zakłopotani goście ciągle myślą go z pułg.
- 9) Zawsze spada na... brzuch.
- 8) Piętnasty miesiąc ciąży i nadal nie widać kociaków.
- 7) Nie myje się, chyba że jest wysmarowany Nutellą.
- 6) Podnoszenie go nie jest już bezpieczne... chyba, że masz lewarek.
- 5) Wdzięczność okazuje dopiero po trzeciej misce żarcia.
- 4) Olbrzymie pazury znaczą podłogę niczym raki tatarnika.
- 3) Jedyne myszy jakie łapie, to te złapane we własne pole grawitacyjne.
- 2) Fotele, krzesła i kanapa są już dawno pożarywane. Odkładasz pieniądze na nowe... metalowe!
- 1) Ma więcej podbródków niż życie...



Ale jestem zły! Żebym nie musiał cię dziabnąć!



PRZYCODY KLARY





Au ten tyki

Jak to mówią Włosi - jeśli nawet to nie jest prawda, to ładnie wymyślone. :) Ale problem w tym, że to wszystko wydarzyło się naprawdę...

Ostatnie zajęcia przed Bożym Narodzeniem. Facet wchodzi do sali i na wstępie:
- Proszę wyjąć kartki i długopisy. (Gość nigdy nie robił niezapowiedzianych kartkówek.)
Na sali jęk i marudzenie, że „Piorze, to ostatnie zajęcia itp...”.
- CISZA!!! (Zawsze był spokojny i miły - wszyscy w coraz większym szoku.)
- Proszę schować książki i zeszyty.
Jęk... (Zawsze mogły być na ławce!!!)
- Grupa pierwsza, grupa druga.
JEJEEK. (Nigdy nie robił podziału na grupy.)
Wszyscy mogli, załamani, dziękujemy w duchu gościowi za „prezencik” na święta...
Gość zaczyna dyktować pytania:
- Grupa pierwsza rysuje Mikołaja, grupa druga choinkę.

Rozmowa kwalifikacyjna - nie egzamin - na niepaństwowej uczelni. Kierunek - prawo. Temat - wiedza o społeczeństwie. Żeby była jasność - orłów się tam nie spodziewają...
Pytanie: Proszę opowiedzieć o obradach Okrągłego Stołu.
Odpowiedź: No więc Król Artur...

Miejsce akcji: impreza andrzejkowa w Kwaśniowie. Czas akcji: Kilka lat wcześniej.
Bohaterowie: ja, koleżanka, kolega i dres. Stoimy sobie w 3, rozmawiając o czymś tam, w naszą stronę zmierzają typowy dres (dresik, biały podkoszulek opinający klatkę, twarz jak z komiksu w stylu „Walnij mi, proszę”). Znajomy był wyraźnie zainteresowany tą koleżanką i sobie z nią spokojnie rozmawiał, ja

starałem się zająć swoimi sprawami i im nie przeszkadzać. Rozmowa przedstawiała się tak:
Dres: Ej, ty z nią jesteś?
Kolega: Nie. A co?
D: Bo gdybyś był, to mógłbyś ci wpięprzyć. [Problemy z zachowaniem pionu...]
K: A chcesz spróbować?
[W tym momencie ja wkroczyłem do gry, jako pacyfista nie przepadam za przemocą.]
Ja: Panowie, spokojnie, spokojnie, my tu pacyfistami jesteśmy. A poza tym bić się o kobietę? Tyle ich na świecie.
[Wyraz twarzy dresa wskazywał całkowite zafascynowanie, chyba pierwszy raz w jego pobliżu ktoś użył aż tak długiego wyrazu...]
D: Yyy... pacyfy - przerwa na oddech - fistami... No, chyba że tak...
Dres udał się w swoją stronę, zachowując względny pion. Do dziś zastanawiam się, co sobie wtedy pomyślał. Sądził pewnie, że to nowa sztuka walki. Albo, że jesteśmy gejami? Kto go tam wie...

Po pierwszym dniu wspinaczki na skałkach strasznie zbulołem (przemęczyłem) mięśnie (zakwasy przy tym to małe miki). Wszystko było w miarę OK, niestety, jak to bywa w życiu, nie zawsze jest tak fajnie, jak się wydaje i oto po załatwieniu czynności biologicznej próbowałem przywrócić czystość dolnej części ciała - i tu pojawił się problem: po przełożeniu ręki pod tylek mięśnie po prostu odmówiły posłuszeństwa i za cholere nie mogłem utrzymać papieru. W przypływie rozpaczy beznadziejnością sytuacji głośno krzyknąłem do kumpli „co wyście mi k...rwa zrobili!! D...y podetrzeć nie mogli!”. Dopiero, jak usłyszałem, jak się pokładają ze śmiechu, uświadomiłem sobie, jak to zabrzmiało... Sąsiedzi dziwnie na nas patrzyli - ciekawe dlaczego.



Przechodzę koło takiego czegoś, co tego żołnierza pilnują.
- Sze pan! Nie ma pani fajki?
Zaglądam... ostatnia...
- Dobra. Obróćcom granic się nie odmawia.
- Niczego? - Pyta załotnie wojak - w wieku mniej więcej mojego syna.
- No wiesz, chłopiec... Jestem, jak to się mówi, „zajęta”... a kobieta jest „albo piękna, albo wier-na”. To jak myślisz, jaka ja jestem?
- Wierna...?
- ODDAJ FAJKĘ, DEBILU!!!!

Pracuję w firmie zajmującej się sprzedażą i serwisem kompów. Przychodzi klient.
- Panie, komputer potrzebuje taki wypasiony do gier i wszystkiego.
Konfiguruję gościowi kompa, a gość kozakow:
- Niech pan da wszystko, co najlepsze. Cena nie gra roli...
No to wybieram same najlepsze komponenty i wrzucam do zestawu praktycznie wszystko.
A facet do mnie:
- A i daj pan tam dwie stacje dyskiety.
Ja - karpik, kumpel obok (drugi sprzedawca) to samo...
- A po co panu dwie stacje dyskiety?
- Jak to po co? A jak będę przegrywał sobie dyskiety z jednej na drugą?

W Niemczech to było. Koleżanka miała chłopaka z bardzo dzianej prawniczej rodziny, takich „e”, „a”, co to są na tym etapie, że zwracają uwagę, z kim się latorośl prowadzi. Została zaproszona na zapoznaczącą obiadokolację do ichniej willi jednorodzinnej. Denerwowało się dziewczę tak okrutnie, że zaraz po przyjeździe potwornie zachciało jej się siusiu. Nie chcąc jednakowoż wyjść na grubiankę, walcąc od progu pytaniem „gdzie jest kibek”, zapytała grzecznie (acz podchwytliwie), gdzie mogłaby umyć ręce przed jedzeniem.
Wskazano jej miejsce odosobnienia - ku jej przerażeniu była to taka poranna łazienka - tylko umywalki... Po krótkim namyśle stwierdziła, że nie ma wyjścia - wysika się do umywalki. Wspięła się na nią odpowiednio - i zgadnijcie, co się stało... Marmurowa umywalka ze złoconą baterią w drążkach na podłodze... Zwiedziona rumorem rodzina zbiegła się, oczka w słup. Łaska się tłumaczy, że się jej słabo zrobiło (czy coś), oparła się, a umywalka nagle „brzdęk”, że jej przykro, że odkupi i tak dalej... Przeszło. Państwo Potencjalni Teściowie przelknęli demole i z klasą przeszli do nad tym porządku dziennego.
Ciąg dalszy kłopoty upłynął bez zgrzytów, po kolacyjce kawa - w salonie, na kanapach, Łaska - już spokojniejsza - przemieszcza się w stronę łóżkowego narożnika, prowadzi grzeczną konwersację, siada i... zabija kota. Bo to nie był narożnik, tylko śpiący pers.
Skreśliła kark członkowi rodziny... Szybko przestali być ze sobą...

Na co dzień zajmuję się drukarkami (serwis, eksploatacja itp.), moja firma wystawia się na giełdzie komputerowej. Któregoś razu na giełdzie moje stanowisko odwiedziło dwóch policjantów. Mundurowy:
- Czy jest czarno-biały tusz?
Ja: - Czarny jest, biały nawet dorzucę gratis (hehe), ale do jakiej drukarki?
M: Moment... mam gdzieś zapisane...

W tym momencie pan oficer znalazł karteczkę z modelem drukarki, podał mi ją, patrz, a tam napis „FULET PAKART 640c”.

Niedawno na zajęciach z dziećmi pewien Zbyszek uświadomił mi po raz kolejny, że jak masz coś do powiedzenia, to nie mów tego przy dziecku.
Zbyszek: Proszę pani? A czemu pani nie chodzi do tamtej grupy na końcu korytarza? (Chodziło mu o dzieci niepełnosprawne.)
Ja: Bo nie mam takich kwalifikacji.
Zbyszek: A co to znaczy?
Ja: No mogłabym na przykład nie odpowiedzieć na wszystkie ich pytania... Nie mam takiej wiedzy (powiedziałam najprościej jak umiałam i chyba zrobiłam przy tym jakąś srunniejszą minę).
Zbyszek: Pani się nie przejmuję, po co pani ta wiedza... mój tata mówi, że z takimi cykami to sobie pani poradzi w życiu...

Pani nauczycielka wpisała do dzienniczka uwagę: „Pani syn nie umie tabliczk mnożenia!”. Odpowiedź koleżanki brzmiała: „To proszę go nauczyć!”.

Na fizyce w liceum mieliśmy zbiór zadań, którego jednym z autorów był niejaki pan Kaczorek. Trwa lekcja, szum jak zwykle, pani G. woła:
- Ciszta! Spokój! Wojtek!!! Czy tym się bawisz pod ławką???

Dwa lata temu w wakacje wybrałem się do Grecji, konkretnie nad zatokę Termajską. Standardem byli Grecy biegający po plaży, sprzedający pączki - po grecku „lukumares” lub „lukumadares” jako, że w tym rejonie łatwiej spotkać naszego rodaka niż miejscowego tubylca, chytry sprzedawcy nauczyli się kilku słów po polsku. I tak, pewnego pięknego dnia uszyszeliśmy na plażę...
- Lukumareeeeeeeeeeeeeeeee... lukumadareeeeeeeee...
A po chwili:
- Kupiujcie piońki... Zajełbieście dobre pionki... Czemu, k*wa, nie chcecie piońki???

20 koleś (w tym mój kolega) z bractwa rycerskiego o niewiadomej mi nazwie na ichnim zlocie imprezuje przez ładnych kilka dni w wynajętym domku. Przez cały czas ich pobytu z „jannika” stojącego na oknie wydobywa się w kółko Macieju jeden jedyny utwór pt. „Panie Waldku” Kazika, nie będzie dodawać, że na cały regulator we dnie i w nocy. Któregoś pięknego poranka P. budzi się niekoniecznie trzeźwy, wychodzi przed domek i widzi sąsiada, który niekoniecznie w dobrym nastroju pędzi w jego stronę ze sztachetą, krzycząc, że go „normalnie zapierd... za tę muzykę!”. P. cofa się przerażony, ponieważ w swoim stanie nie byłby w stanie nawet się obronić, gdy nagle dzieje się coś dziwnego. Facet zatrzymuje się w połowie drogi, zwraca na pięcie i spieprza z tą samą prędkością w drugą stronę.
P. powoli odwraca się i co widzi? Dwudziestu koleś murem z mieczami i toporami w rękę i na trzy cztery zaczynają śpiewać:
- BOOOOGUUUUROOOOOODZIIIIICA-AAAAA!!!!



Najcieńsze książki świata IV

„Poparcie społeczne” - rząd RP
„Spis broni chemicznej w Iraku” - George W. Bush
„Obniżki cen” - PKN Orlen
„Rychła sprawiedliwość” - sądy polskie
„Jak zabezpieczyliśmy Windows przed wirusami” - Microsoft
„Swobody obywatelskie” - Kim Dzong Il & Fidel Castro
„PSY - scenariusz - wersja ocenzurowana” - Władysław Pasikowski
„Lista nieskorumpowanych polityków”
„Uczciwie przetargi”
„Nie chrzcimy paliwa - spis uczciwych stacji benzynowych”
„Zeznania” - Lew Rywin
„Wielka Księga Tytułów Naukowych”
„Samobrona - praca zbiorowa”
„Tolerancja” LPR - praca zbiorowa
„Twoja emerytura - 2030” ZUS - praca zbiorowa
„Tolerancja światopoglądowa i rasowa w audycjach radiowych” - o. T. Rydzik

„Wszystko o odwadze” - Andrzej Gołota
„Jak stworzyć dobry kanał telewizyjny czyli historia TV Trwam” - o. T. Rydzik
„Powiedzmy to otwarcie” - Leszek Miller
„Nie brałem” - anonimowy urzędnik państwowy
„Pojednanie” - Lech Wałęsa i Aleksander Kwaśniewski
„O sprawiedliwości” - Danuta Hojarska
„Jak zwiększyć swoje IQ” - Andrzej Lepper
„Podręcznik do nauki j. angielskiego” - Renata Beger
„Zarabiał uczciwie” - Bogusław Bagsik
„Praca Magisterska” - A. Kwaśniewski
„TPSA, czyli sprawnie i bezpiecznie w sieci”
„NFZ - Bezpłatna służba zdrowia”
„Skuteczne metody walki z bandytami”
- Komenda Główna Policji, praca zbiorowa
„Drugie DNO - czyli ukryte znaczenia w wybranych tekstach disco polo”
(c) wyznawcy Joe Monster



To wszystko nasza wina



samce i samiczki

od poniedziałku
do piątku po 13.00 i 17.00

www.mtv.pl

Ściągnij robala MTV na komórkę

Jeśli chcesz mieć dzwonek MTV w swojej komórce wyślij SMS o treści „MTVPOLI” na nr 7928,

koszt usługi 10.89 z VAT MTVMONO” na nr 7128 koszt usługi 2.44 z Vat



**Pełna wersja polskiej instrukcji na CD
Na płycie DVD - w katalogu z grą.**

NA SKRÓTY

CHROME

Instalator gry uruchamia się automatycznie po włożeniu płyty z grą do napędu CD-ROM. Jeżeli nie nastąpiło automatyczne uruchomienie instalatora (może być to spowodowane wyłączeniem opcji „autorun” w systemie), należy uruchomić plik: setup.exe, znajdujący się na CD/DVD.

W przypadku problemów z uruchomieniem gry należy sprawdzić, czy w BIOS-ie ustawiona jest na disabled opcja AGP Fast Write Control oraz czy AGP Aperture Size ma ustawiony rozmiar na minimum 64M.

Krótko o fabule

Bolt Logan - kiedyś członek elitarnych jednostek specjalnych, człowiek o reputacji najlepszego z najlepszych, obecnie uciekający przed przeszłością, anonimowy najemnik - przybywa do Walkyrii z nadzieją na intratne zlecenia. Rutynowa - jak się początkowo wydaje - misja wpłtuje bohaterów w pełną zwrotów akcji intrygę, w którą zamieszane są między innymi wielkie korporacje, koloniści i piraci.

Hakowanie

Dostęp do niektórych pomieszczeń czy terminali zabezpieczony jest hasłem. W celu ominięcia tego zabezpieczenia należy przy wykorzystaniu uniwersalnego cyberłącza podłączyć się do panelu sterującego drzwiami czy końcówką terminala i spróbować złamać hasło, dopasowując do siebie dwa (lub więcej) identyczne klocki. Należy przy tym zwrócić uwagę na rosnące obciążenie systemu nerwowego. Automatyczny wyłącznik spowoduje zerwanie transmisji w przypadku zbyt wysokiego poziomu przeciążenia.

Domyślne obłożenie klawiszy

RUCH

W przód - W
W tył - S
W lewo - A
W prawo - D
Skok - SPACJA
Kucanie - lewy SHIFT
Czołganie - lewy CTRL
Chodzenie/bieganie - CAPS LOCK

PRZEDMIOTY I NAWIGACJA

Użycie przedmiotu - E
Akcja (np. przywołanie windy) - F
Następny przedmiot - .
Poprzedni przedmiot - ,
Ekwipunek - I
Mapa - M
Przybliżenie - =
Oddalenie - -
Dziennik - L
Konsola - `

BRONIE

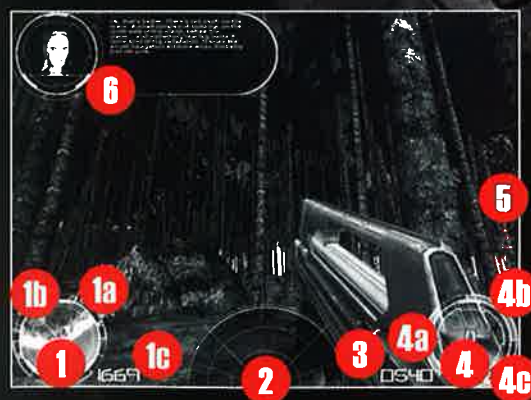
Strzał - Lewy Przycisk Mysz
Celowanie atak - Prawy Przycisk Mysz
Przeladowanie - R
Wyrzuc broń - BACKSPACE
Broń biała - 1
Pistolety - 2
Karabiny - 3
Broń ciężka - 4
Granaty - 5
Schowaj broń - 0
Następna broń -]
Poprzednia broń - [

IMPLANTY

Implanty - J
Eye scope - 1 (klawiatura numeryczna)
Dermal armor - 2
Motion improver - 3
Targeting assistance - 4
Muscle improver - 5
Thermovision system - 6
Reflex improver - 7
Wyłącz wszystkie implanty - 0
Łączenie implantów - F1...F4
Szybki zapis - F5
Szybki odczyt - F8
Wyjście do menu - ESC

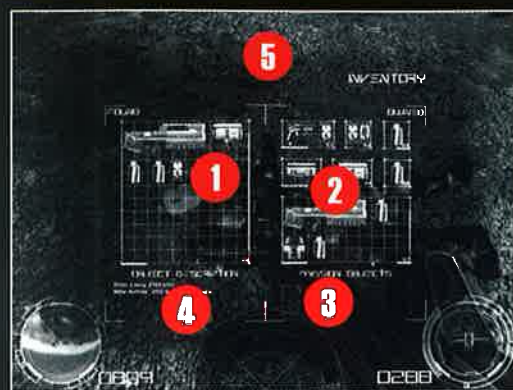
TRYB MULTIPLAYER

Punkcja - TAB
Zmiana drużyny - T



Co na ekranie

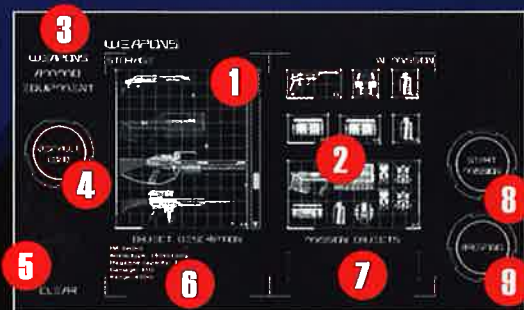
1. Minimapa - zaznaczone są na niej cele misji (1a), gracz ma możliwość ustawienia własnego punktu docelowego (1b), do którego dystans podaje licznik (1c).
2. Podręczny skaner - organizmy żywe zaznaczone są na nim jako białe punkty.
3. Łączna suma amunicji do wybranej broni (magazynek broni oraz magazynki w plecaku).
4. Wybrany i przygotowany do użycia przedmiot.
 - 4a. Pasek stanu amunicji w aktualnie załadowanym magazynku.
 - 4b. Pasek stanu zdrowia.
 - 4c. Wskaźnik przeciążenia systemu implantów.
5. Implanty dostępne w misji - podświetlona ikonka informuje o włączeniu danego implantu.
6. Ikonka komunikatora.



Ekwipunek podczas misji

1. Ekwipunek znaleziony przy przeciwniku - dwukrotne kliknięcie albo przeciągnięcie przenosi wybrany przedmiot do plecaka gracza (2), można również przeciągać przedmioty w drugą stronę.
3. Przedmioty wymagane do ukończenia misji (naboje, ładunki wybuchowe...).
4. Panel informacyjny - po wybraniu przedmiotu wyświetlają się tutaj jego podstawowe dane.
5. Przeciągnięcie przedmiotu poza obszar plecaka powoduje jego wyrzucenie - możliwe jest ponowne podniesienie po najechaniu na leżący na ziemi przedmiot i naciśnięcie klawisza akcji (domyślnie F).

Wyświetlenie zawartości samego plecaka gracza następuje po naciśnięciu klawisza Inventory (domyślnie I).



Ekwipunek przed misją

1. Wyposażenie dostępne przed misją na statku - dwukrotne kliknięcie lub przeciągnięcie przenosi wybrany przedmiot do plecaka gracza (2).
3. Wyświetlenie zawartości magazynu w zależności od kategorii przedmiotów - broń, amunicja, wyposażenie dodatkowe.
4. Wybór domyślnego ustawienia ekwipunku w zależności od misji.
5. Wyczyszczenie plecaka gracza.
6. Panel informacyjny - po wybraniu przedmiotu wyświetlają się tutaj jego podstawowe dane.
7. Miejsce na przedmioty konieczne do ukończenia zadania.
8. Zaakceptowanie listy ekwipunku i rozpoczęcie misji.
9. Odprawa.



Mapa

1. Lista zadań, które należy zrealizować aby ukończyć misję.
2. Położenie celu 1b.
3. Cel 1a.
4. Punkt kontrolny, można go ustawić w dowolnym miejscu na mapie - kierunek i odległość do niego pokazana jest na minimapie.
5. Strzałka wskazuje aktualną pozycję gracza.

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

DVD+R x4



Slim Tower
10 PCS



DVD-R x4

Wypalisz 4.7GB



Slim Case
1 PCS

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie



DVD-R

w kopercie



DVD+R

w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4. 03-876 Warszawa

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: Italoocyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 +0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan



Informacja o klanie
Rok założenia: 2001
Clan Leader: Prosper
Internet: www.teampoison.net
Kanał IRC: #teampoison

EVIL_LORD & NUCLEUS'ELD



POISON

Bez wątpienia jeden z najlepszych polskich klanów ET. Przygodę w grach online zaczynał dość nietypowo, bo na scenie Counter-Strike'a. Po pojawieniu się RTCW Multiplayer Demo Test 1 klan postanowił się przenieść na RTCW. Po wielu sukcesach (m.in. 1 miejsce w polskim ladderze CB, 2 miejsce w Polish RTCW League, 7 miejsce w International ClanBase Ladder itd.) postanowili „przeskoczyć” na ET. Rywalizacja z innymi klanami rozgrywa się obecnie zarówno w ramach polskich rozgrywek (ClanBase oraz innych różnego rodzaju turniejach), jak i na szczeblu międzynarodowym (np. EC, OC). Poison jest klanem, który odniósł najwięcej sukcesów w starciach międzynarodowych (1 miejsce w niemieckim turnieju InGameEtcup, 1 pozycja w CB ladderze Euro i PL, zaproszenia do turnieju EuroCup, OCRANA.de i wwnlcs). Aktualnie trzon klanu stanowią dwie osoby grające w Poison już od 3 lat (prosper, nikramo). Pozostali gracze dołączyli w czasie formowania się dywizji ET - (dimitr; dOkt0r; morris; meskal; revon). Do historii sceny ET mogą przejść pojedynki tego klanu z klanem C4, które na shortcastach (tzn. relacjach na żywo z meczu) i na kanałach IRC gromadziły rekordowo wielu fanów obu ekip. Ciekawostką jest fakt, że po rozpadzie C4 szeregi Poison zasililo kilku graczy



tego klanu. Od pewnego czasu Poison należy do międzynarodowego multiklanu // Out.of.Reach i aktywnie uczestniczy we wszystkich rozgrywkach.

Postanowilem zadać parę pytań graczowi Poison - nikramo:

evil_lord: Cześć, nikramo! Na początek powiedz kilka słów o sobie.

nikramo: Nazywam się Marcin Stalmach, mam 18 lat i mieszkam w Oświęcimiu.

evil_lord: Początki klanu zapewne były bardzo trudne, dlatego ciekawi mnie, dlaczego Poison do tej pory istnieje na polskiej scenie?

nikramo: Kluczem do sukcesu jest atmosfera panująca w drużynie, która sprawia, że po prostu chce się grać i wygrywać. Dzięki tylu latom wspólnej gry znamy się wszyscy bardzo dobrze i jesteśmy prawie jak rodzina. Oczywiście najważniejszy jest lider, który motywuje, organizuje i załatwia wszystko, dzięki czemu my zajmujemy się tylko samą grą.

evil_lord: Poison grało w trzy bardzo popularne w Polsce gry FPP online. Która gra daje (lub dawała) wam największą przyjemność?

nikramo: Osobiście najmilej pamiętam grę w RTCW. Z nostalgią wspominam grudzień 2001, gdy z wypiekami na twarzy biegałem po plaży na mp_beach i próbowałem odgadnąć, do czego służy ta dziwna strzykawka. :) Wydaje mi się, że to właśnie pierwsze kroki w grze online są zawsze dla gracza największym przeżyciem. Wtedy też, nasz klan bardzo powoli zaczął nabierać kształtu, jaki znacie dziś. Jak wiesz, początki są znacznie trudniejsze - najbardziej brakowało nam zgrania, które w grach druży-

nowych (jak RTCW i ET) decyduje o zwycięstwie lub porażce. Dzięki uporowi i chęci wygrywania lata gry zaczęły się wreszcie przekładać na sukcesy i wzrost poziomu zgrania, skilla, aima i co tylko sobie wymarzysz. :]

evil_lord: W meczu o tytuł mistrza Polski Poison doznał porażki z klanem Iron Cross. Co w głównej mierze się do tego przyczyniło?

nikramo: Złożyło się na to na pewno wiele czynników. Można teraz gdybać, czy pizza była nieświeża, czy kebab za słony. :D Iron Cross wygrało w zaciętym meczu 2:1 i to się liczy. Są teraz Mistrzami Polski, ale rewanż już niebawem. :P

evil_lord: Czy z którąś z nadchodzących gier wiążeś nadzieje na przejście z Enemy Territory?

nikramo: Wszyscy bardzo oczekujemy Half-Life'a 2. Prawda jest taka, że ta gra skazana jest na sukces. Wiadomo, że przyniesie ze sobą olbrzymie zainteresowanie mediów, co wiąże się z interesującymi turniejami. :P

evil_lord: Co możesz podpowiedzieć początkującym w ET czytelnikom CD-Action?

nikramo: Nie zrażajcie się do pierwszych porażek, po prostu dużo trenujcie, a pierwsze sukcesy niedługo przyjdą same. I nie wchodźcie do gry, jeżeli myślicie, że ta gra to deathmatch - bo szybko wyleciecie z serwera. :]

evil_lord: Dziękuję za udzielenie wywiadu i życząc samych sukcesów.

nikramo: Ja również dziękuję i pozdrawiam całą Polską scenę ET, wszystkie poisonki i oczywiście moich rodziców, którzy wciąż czekają, kiedy granie mi się znudzi. :D



POCZĄTKI...

...czyli krótki przewodnik „jak odpalić tę grę!”

Najciężniej pod latarnią. Kiedy robiliśmy burzę mózgow na temat tego, co napisać w bieżącym numerze, ktoś podpowiedział złotą myśl „napiszcie o tym, jak odpalić ET. Nowi, którzy ściągają tę grę, szybko się zniechęcają, bo nie wiedzą, jak to zrobić”. Dlatego poniżej krótki przewodnik po tym, co jest potrzebne poza Enemy Territory.

KROK 0 - zainstalować Enemy Territory. Najłatwiej zassać ze strony polskiego dystrybutora Activision firmy LEM... <http://pliki.lem.com.pl/wolfet.exe> albo www.clanbaseftp.com/pub/WolfET.exe lub Activision (<http://games.activision.com/games/wolfenstein>).

KROK 1 - bez patcha ani rusz. Obecnie obowiązuje łatka 1.02, którą można zassać z www.enemyterritory.pl albo www.netsports.pl.

KROK 2 - PunkBuster, a raczej jego najnowsza wersja. Bez niej będziesz niemiłosiernie kopany. Jak ją zdobyć? Albo zdać się na opcję ściągania w opcjach gry (czyli mieć ją włączoną, gra powinna ściągnąć PB automatycznie), albo jeszcze lepiej - ściągnąć programik PBWEB ze strony www.punkbuster.com. Dzięki niemu update PB stanie się bardzo prosty.

KROK 3 - mod. Na podstawowym etmain chodzi może jakiś tam nikły promień serwerów. W dodatku pustych. Kilka serwerów korzysta z modu shrubet, cała reszta z etpro, co jest równoznaczne z koniecznością zainstalowania tego modu. W chwili gdy piszę te słowa, obowiązuje etpro oznaczone numerkiem 3.1.0. Najszybciej ściągnąć je można z ET.pl i Netsports, ewentualnie ze strony <http://bani.anime.net/etpro/index.html>.

KROK 4 - wyszukiwarka rzecz święta. Dlaczego? Bo pozwala szybciej i dokładniej wyszukiwać serwery, niż robi to wyszukiwarka w samej grze.

Najpopularniejsza z nich to All Seeing Eye. Pozwala na wyszukiwanie serwerów według pinga, kraju, czy liczby graczy. Wyświetla również ważne informacje, takie jak flux (czyli liczbę o jaką może być wyższy/nniższy ping niż ten wskazany), pakietosty (procent zagubionych pakietów pomiędzy serwerem a twoim komputerem), typ modu, aktualnie graną mapę etc. Płatna wersja ma również funkcje, takie jak wyszukiwanie grających kumpli. W ASE zaopatrzmy się na www.udpsoft.com/eye2/index.html lub na ET.pl. Tak na marginesie - ping rzędu 0-50 jest świetny, 50-100 dobry, 100-150 da się grać, powyżej 150 lepiej zagrać w coś innego.

KROK 5 - minimalizer. Kolejny bardzo przydatny programik. W zasadzie zanim uruchomisz ASE, a potem ET, powinieneś najpierw odpalić minimalizer. Zawsze bowiem może się zdarzyć, że na chwilę będziesz musiał wyjść do Windows. Programów takich jest kilka - ja faworyzuję ETWC - skuteczny i prosty w użyciu. Skąd zassać? Dobre pytanie, chyba najlepiej wpisać w Googlech Enemy Territory Windows Control v1.0.

KROK 6 - mapy. Chcesz wejść na jakiś serwer, ale w ASE widać, że jest tam mapa, jakiej nie masz i wylatujesz z serwera za jej brak? Trzeba takową ściągnąć. Najlepiej z ET.pl lub Netsports, choć wybór tu nie największy. Warto się rozejrzeć w zasobach ClanBase ftp.games.skynet.be/pub/wolfenstein/maps/etmain/ lub www.rtcwfiles.com.

KROK 7 - prędzej czy później zaczniesz grać z komunikatorem głosowym. Tu również do wyboru jest kilka programów, ale liczą się tak naprawdę dwa: TeamSpeak (www.teamSpeak.org) oraz Ventrilo (www.ventrilo.com). Popularniejszy jest TS, ale oba są tak samo dobre - wybór tego właściwego zależy bardziej od łączy gracza i jego kolegów (np. firewall skutecznie przeszkadza w działaniu TS) niż możliwości obu programów.



Oczywiście z czasem będą się wykruszać gracze i niestety kiedyś przestaniemy w to grać. Wydaje mi się, że jest to zbyt wczesna teoria. Jak w każdej grze - jest tak, że ludzie kończą z różnych przyczyn - brak czasu, wypadki losowe, znudzenie itp., itd. Nie widzę na razie godnego zastępcy dla RTCW/ET, więc dopóki coś takiego się nie pokaże, będę chyba w to grał, jak i wielu innych graczy. Wielka szkoda że ET nie dostało się na QuakeCon - to wielka strata dla całej sceny, zwłaszcza że ETVV jest już na ukończeniu. Na pewno połączenie tych dwóch rzeczy odświeżyłoby spojrzenie na tę grę i zachęciłoby nowych graczy.

evil_lord: Czytelników CDA ciekawi zapewne, jak łączysz obowiązki bycia CL oraz pracę i rodzinę. Ile czasu dziennie spędzasz przed ekranem komputera?

Daniel: Nie jest tak źle - kiedyś, jeszcze za czasów RTCW, faktycznie zdarzało mi się trochę przegiąć i grać po 6-8 godzin dziennie, ale teraz to już tylko odcinanie kuponów z nabytego skilla i doświadczenia. Teraz wystarczą mi 2-3 godziny co 2-3 dni, w zależności od tego, jak gramy treningi i klanówki. Ffa zarzuciłem całkowicie. Widać, maniakiem już nie jestem. :) Poza tym praca pochłania dużo mojego czasu, więc grać już nie mogę i chyba nie chcę. CL jestem tylko na papierze, jesteśmy tak już zżyci między sobą, że nie muszę prawie nic robić. W klanie panuje przyjacielski klimat, średnia wieku u nas to chyba ok. 25 lat - nie muszę nikogo pouczać, zmuszać do niczego i mobilizować. Iron Cross to taka maszyna, co się już sama napędza. :)

evil_lord: Dziękuję za wywiad i życzę powodzenia w dalszej grze. Może jeszcze - korzystając z okazji - zamierzasz kogoś pozdrowić? :)

Daniel: Pozdrawiam oczywiście klan Apl - to moi koledzy z pracy i przyjaciele, cały teraźniejszy i dawny skład IC. **[CDA]**



IC

Informacje o klanie

Rok założenia: styczeń 2002

Największe sukcesy: 4 miejsce na D-day RTCW i zdobycie tytułu

Oficjalnego Mistrza Polski w ET 2004

evil_lord: Iron Cross... skąd pomysł na taką nazwę klanu? Może ma to związek z waszą „żelazną taktyką”, która przyczyniła się do zdobycia mistrza Polski?

Daniel: Nazwa klanu wzięła się oczywiście z „burzy mózgow” w momencie, jak zakładaliśmy klan. Z wielu nazw Iron Cross pasowało nam najlepiej do klimatu II wojny światowej i było w miarę poważne. Zdecydowaliśmy się na nią. Żadna żelazna taktyka, gramy już ponad 2,5 roku razem, więc umiejętności przyszły z czasem. :)

evil_lord: Pokonanie Poison było w pewnym sensie jedną z niespodzianek turnieju w Warszawie. Co w głównej mierze pomogło wam sięgnąć po tytuł? Może to, że wasze szeregi zasilili byli gracze /17/, Spayki?

Daniel: Spayki, oczywiście bardzo dobry zawodnik, ale ci, co obserwowali finały, widzieli, że w IC grało 8 zawodników. Każdy z nas jest na podobnym poziomie i nie można mówić, by jeden zawodnik pomógł nam sięgnąć po tytuł. Od początku roku faktycznie przyszło do nas 4 bardzo klasowych graczy z dużym doświadczeniem (Ant, Ancik, Spayki, Jano), którzy bardzo dobrze zgrali się z pozostałą czwórką (MrX, Graszew, Daniel, Krizz). To pomogło nam w sięgnięciu po tytuł. Nie zapominajmy też o naszych mocnych rezerwach - są to gracze,

którzy grają na bardzo wysokim poziomie, ale z braku czasu, lub innych powodów, nie mogli uczestniczyć w treningach (Menegale, lobuzzer, Daxx, Berti). Jak widać, kadry mamy dość szeroką i jeden zawodnik na pewno nie mógł zmienić naszego zespołu. :)

evil_lord: Co - wg ciebie - oczywiście oprócz zdobycia w tym roku mistrzostwa, jest dla ciebie największym sukcesem w historii IC?

Daniel: Nie mieliśmy jakichś specjalnych osiągnięć. 4 miejsce na D-day w RTCW było wtedy dla nas sporym sukcesem. Teraz myślę, że naszym osiągnięciem jest to, iż wyrobiliśmy sobie całkiem niezłą markę w Europie i często jesteśmy zapraszani na różne puchary, bez problemu jesteśmy rozstawiani w 1 ligach europejskich i to nas cieszy. O naszym mortarze na goldrushu przez pewien czas krążyły legendy i każdy szanujący się klan bez problemu nas rozpoznaje i docenia.

evil_lord: Ostatnio wiele się mówi o coraz mniejszym zainteresowaniu ET „upadku sceny”. Czy uważasz, że ET może skończyć w niedługim czasie tak jak RTCW, czy raczej to tylko chwilowy „odpoczynek” graczy od ET?

Daniel: Nie wiem, nadal ET jest chyba na 2 miejscu pod względem liczby graczy online, więc na razie nie ma co mówić o upadku sceny.

KHEDRON (KHEDRON@OPPL)

Okazuje się, że ludzie odpowiedzialni za marketing już dawno przekroczyli granicę „niedopowiedzenia” i śmiało wkroczyli na pole zwyczajnego kłamstwa. Trzeba przyznać, że rzadko się zdarza, aby sam producent bezpośrednio rozpowszechniał tego typu informacje. To mogłoby grozić sądowymi procesami. Cóż jednak łatwiejszego niż posłużyć się armią dziennikarzy?

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Oczywiście czasem weryfikacja plotki nie jest możliwa, nawet dla najbardziej wnikliwych, ale znacznie częściej głoszenie nieprawdy to zwyczajna konsekwencja beznijomości.

Pisałem już o „szczerości po czasie”, z grubsza polegającej na tym, że producent przyznaje się do błędów, ale najczęściej dopiero w momencie, gdy jego dzieło ustępuje na rynku miejsca „doskonałemu” następcy. Wówczas okazuje się, że nabywcy nieświadomie finansowali pościg za technologicznym liderem i kupowali towar, który nie zawsze mógł w rzeczywistości sprostać konkurencji.

PIV is dead!

Oficjalnie ogłoszono to, czego spodziewałem się już od dawna – PIV okazał się ślepym zaułkiem w rozwoju procesorów i jego produkcja zostanie zakończona. To dotkliwa porażka Intelu forsującego przez ostatnie lata hasło i filozofię „zegar ponad wszystko”. Udowodniało przewagę PIV nad Athlonem AMD i nagle okazuje się, że zapowiadany następca produktu Intelu w założeniach jest znacznie bliższy temuż Athlonowi niż PIV. To oznacza niższe częstotliwości pracy, ale wyższą wydajność. Intelowskie drwiny z produktów AMD obracają się przeciwko niemu samemu. Athlon przedstawiane na prowadzonych przez Intelu kursach jako przegrzewające się procesory poprzedniej generacji zdają się – w świetle najnowszych planów giganta – procesorami jutra i właściwej drogi ich rozwoju. Oczywiście nikt nie wspomni o klientach, którzy uwierzyli, że produkty Intelu warte są żądanych za nie bardzo wysokich kwot.

O architekturze słów parę

Niedawno w kilku źródłach naraz można było przeczytać, że architektura kart Nvidii dość znacznie odbiega od dostępnych dotąd informacji. Chodziło o ilość potoków renderujących. We wszystkich materiałach mogliśmy przeczytać, że jest ich osiem, każdy z jedną jednostką TMU. Odpowiadało to budowie kart firmy ATI, która wprowadziła ośmiopotokową architekturę w serii R300 w trzecim kwartale 2002 roku. Dziś się okazuje, że **najprawdopodobniej** architektura kart Nvidii z serii GF 59xx to – podobnie jak w najstarszym FX-ie – cztery potoki po dwie jednostki TMU w każdym. Piszę „najprawdopodobniej”, gdyż mimo kilkutygodniowych wysiłków nie udało mi się potwierdzić tej informacji u Nvidii. Wszelkie e-maile z pytaniami na ten temat kierowane do centrali i kilku oddziałów firmy pozostały bez odpowiedzi. Już sam ten fakt daje dużo do myślenia, ale pozostaje jeszcze sporo innych.

W momencie premiery układów R300 ATI Nvidia została dość daleko w tyle za kanadyjskim rywalem. Chcąc dotrzymać mu kroku, wprowadziła na rynek

zupełnie nieudany układ GF FX5800Ultra. W momencie jego premiery mówiono o ośmiu potokach. Dopiero gdy karty te wycofano z rynku, firma przyznała, że były jednak tylko cztery. Następcy, czyli rodzina GF FX59xx, to już – według Nvidii – prawdziwe osiem potoków. Dzięki bardzo wysokim częstotliwościom pracy rdzenia i pamięci oraz „optymalizacji” sterowników karty te uzyskiwały w benchmarkach podobne wyniki jak produkty ATI. Prawdziwą porażką okazała się dopiero gra Far Cry. Nvidia nie zdążyła na czas ze sterownikami i mogliśmy się przekonać, że osłagi najdroższego GF FX 5950Ultra nie odbiegają od tych uzyskiwanych przez najslabsze z ośmiopotokowców ATI – Radeon 9700.

Dlaczego firma wprowadziła klientów w błąd? Dziś możemy powiedzieć, że niemal przez dwa lata Nvidia nie była w stanie technologicznie sprostać rywalowi. Nikt przecież nie zapłaciłby kilku tysięcy złotych za kartę będącą rozwinięciem GF4Ti w założeniach identyczną nawet ze starym GF 256. Kłamstwo pozwoliło na zdobycie czasu potrzebnego do opracowania czegoś **rzeczywiście** nowego. Tak więc każdy, kto był przywiązany do produktów tej firmy, a jednocześnie wymagał wysokiej wydajności, został najzwyczajniej w świecie oszukany. Dziś prawda powoli wychodzi na jaw, ale tylko i wyłącznie dlatego, że w sprzedaży są już nowe karty z serii GF FX6800, 6600. Teraz firma beczelnie trąbi o przewadze, jaką ma nad ATI, ale zważywszy na jej dotychczasowe osiągnięcia, można to poddać w wątpliwość. Kto naprawdę może wiedzieć, czy GF FX6800 Ultra to szesnaście potoków, czy też tylko osiem, z dwoma TMU na potok? Może dobre wyniki w benchmarkach to stara sztuczka z rozpoznawaniem aplikacji przez sterowniki karty?

Cóż, jak dla mnie, firma mocno przesadziła, a do tego zamiast oficjalnie przyznać się do winy,

udaje, że nie ma problemu. Nawet na stronach firmy nie sposób znaleźć informacji o liczbie potoków w produkowanym przez nią układzie. Biorąc to wszystko pod uwagę, mogą tylko poradzić, aby nie kupować kart z układami Nvidii, gdyż nie ma pewności co do ich rzeczywistych możliwości.

LCD nie szkodzi

Innym bardzo często powtarzanym mitem jest rzekoma nieszkodliwość paneli LCD dla wzroku. Dla wielu ludzi to podstawowy argument przemawiający za zakupem tego rodzaju monitorów. Niestety nie jest prawdą. Wbrew temu, co bardzo często wypisuje się w prasie, LCD nie są dla oczu **bezpieczniejsze** niż dobre CRT. Wynika to z wielu czynników. Po pierwsze, nie jest prawdą, że monitory LCD nie emitują promieniowania elektromagnetycznego. Pod tym względem wcale nie odbiegają od CRT. Po drugie, matryca LCD pozwala na wyświetlanie ostrego obrazu tylko w jednej rozdzielczości. W pozostałych obraz jest skalowany, a przez to staje się rozmyty. Z oczywistych względów męczy to wzrok, a na dłuższą metę może powodować jego osłabienie. Odświeżanie, jakim dysponują monitory LCD, również nie powala na kolana. Ogromna bezwładność (w stosunku do CRT) obrazu sprawia wprawdzie, że ta wartość w przypadku LCD ma mniejsze znaczenie, ale nie można napisać, że nie ma go w ogóle.

Już dość dawno temu stworzono odpowiednie normy mające na celu wskazanie produktów bezpiecznych dla naszego zdrowia. Podczas przeglądania testów monitorów ciekłokrystalicznych bardzo często dowiemy się, że **nie spełniają one norm TCO 99 czy TCO 03**. Nie jest to przypadek, a stwierdzenia w rodzaju „norma ta w przypadku LCD nie powinna być brana pod uwagę” są dość...hm... zastanawiające.

Kup pan Semptrona?

Najłatwiej wprowadzić nabywców w błąd w przypadku zupełnie nowych produktów i rozwiązań. Pierwszym przykładem może być najnowszy procesor AMD, czyli Semptron. Wprowadzany na rynek jako następca Durona, pochodzi od AMD 64. Z góry napiszę, że z pewnością nie warto kupować tego typu procesorów. W rzeczywistości są one mniej wydajne od Bartonów XP. Dla przykładu za przewidywaną cenę Semptrona 3100+ można kupić Athlona 2500+ (np. w rewelacyjnej wersji Mobile opisywanej w poprzednim CDA) i niezłą płytę główną. AMD zdaje sobie sprawę ze słabości Semptronów i stara się je lansować jako produkt przejściowy, pomost między drogimi Athlonami 64 i FX a starszymi procesorami. Według tej teorii, dziś kupujemy Semptrona i płytę pod niego, a za jakiś czas, gdy staną się pełnowartościowe procesory, będziemy mogli kupić wydajniejszy układ. Wszystko byłoby dobrze, gdyby nie mały szczegół – Semptrony są przystosowane do gniazda Socket A (duże nieporozumienie) lub Socket 754 (kompletna porażka). W pierw-

O KANTACH, KANCIKACH I OSZUSTACH

szym przypadku trudno nawet zrozumieć decyzję o podjęciu produkcji takich układów, w drugim chodzi o wpędzanie klientów w ślepy zaułek, ponieważ najnowsze produkty AMD z górnej półki przystosowane są do gniazda Socket 939, tak więc o jakimkolwiek unowocześnianiu nie może być mowy.

AMD zostawiło na lodzie posiadaczy płyt ze złączem Socket 940, ale było ich całkiem niedużo. Co innego w przypadku płyt Socket 754 – tych jest naprawdę dużo, nie tylko u klientów, ale również w magazynach. **Niewykluczone, że Sempron Socket 754 powstał po to, aby umożliwić sprzedaż tych płyt.** Jeżeli ktoś chce kupić procesor, który będzie użyteczny również za dwa, trzy lata, musi wybrać coś przystosowanego do podstawki S939. Niestety najtańszy z tego rodzaju układów kosztuje około 3000 zł, czyli tyle, ile cały wysokiej klasy komputer.

Trochę różności

Co najmniej dyskusyjny jest zastąpienie gniazda AGP przez PCI-E 16. Argumenty za takim rozwiązaniem są dwa: większa przepustowość łącza i możliwość dostarczenia większej niż poprzez AGP ilości energii. W obu przypadkach jest to prawda – tyle tylko, że dodatkowe możliwości są całkowicie bezużyteczne. **Większa przepustowość nie jest w tej chwili potrzebna i w najbliższym czasie z pewnością nie będzie.** Nawet przejście z AGPx4 na AGPx8 nie miało właściwie żadnego znaczenia (*). Wprawdzie wówczas też mówiono o przyszłości, ale nawet najnowsze akceleratory nie pracują wolniej w starszej wersji łącza. Dalszy wzrost przepustowości nie jest zatem potrzebny. Być może zmieni się to za kilka lat, ale wówczas dzisiejsze komputery staną się już zabytkami.

Równie potrzebne jest zwiększenie ilości energii dostarczanej przez łącze. Ten problem rozwiązano już w zupełnie inny sposób. Każdy właściciel wydajniejszej karty graficznej o tym wie. Zresztą owe 75 W to w przypadku najnowszych kart i tak za mało. Podłączenie dodatkowej wtyczki z zasilacza staje się niezbędne i w związku z tym cała idea wędruje do kosza.

Jakiś powód wprowadzania tych rozwiązań musi jednak być. Według mnie, to jedynie kolejny sposób na łatwy zarobek. **Karty PCI-E od razu stały się droższe od wersji AGP.** W przypadku zmiany komputera na platformę z nowymi złączami nasz dotychczasowy akcelerator, choćby to był nawet Radeon X800XT czy GF FX6800GT, stanie się bezużyteczny. Zakup nowego będzie więc nieunikniony. **I o to właśnie chodzi.** Dość napisać, że firmy, które zapowiedziały wprowadzenie do produkcji płyt głównych wyposażonych zarówno w łącze PCI-E 16, jak i AGPx8 spotkały się z ogromną krytyką ze strony tych, którzy najsilniej lansują nowe rozwiązanie. To mogłoby zepsuć interes. W ogóle cała nowa architektura płyt głównych wydaje się rozwiązaniem dla nas raczej niepotrzebnym. Umożliwia ona wprawdzie zwiększenie przepustowości wewnątrz komputera, ale gracze

na tym nie skorzystają. To rozwiązanie wprost idealne dla serwerów i na pewno nie uzasadnia wymiany komputera w domu.

Podobnie było w przypadku **zmiany złącza dysków twardych z ATA na S-ATA.** Wówczas również mówiono o zwiększeniu przepustowości i co za tym idzie – wydajności. W przypadku dostępnych obecnie na rynku dysków nie ma mowy o żadnej przewadze rozwiązania S-ATA. Bardzo często wyposażone w nie dyski okazują się wolniejsze od odpowiedników ze starym złączem. Oczywiście **S-ATA ma wiele zalet, ale dla przeciętnego użytkownika komputera są one bezwartościowe.**

Niestety coraz więcej z wprowadzanych innowacji ma tylko jeden cel – **wyciągnięcie pieniędzy od ich nabywców.** Często dzieje się to wręcz kosztem wydajności, jak to ma miejsce w przypadku łącza dysków twardych czy pamięci DDR2, które **okazują się znacznie wolniejsze niż podobnie taktowane DDR, ale mimo to są od nich dwukrotnie droższe.** Argumentacja za rozwiązaniami na przyszłość wydaje się bezsensowna, gdyż w momencie, w którym nowe pomysły zaczęłyby przynosić korzyści, zostaną one zastąpione przez kolejne „innowacje”. Chęć zysku jest silniejsza niż uczciwość.

Trochę (p)różności

W ostatnim czasie dostaję od czytelników CDA kilkaset maili miesięcznie. Większość to jak najbardziej trafne pochwały moich artykułów.

Część z nich to krytyka, ale przecież każdy może błędzić. Bardzo często piszecie o sposobie, w jaki zostaliście oszukani przez sprzedawców. Te informacje są bardzo cenne, gdyż na pewno zostaną wykorzystane w kolejnych NDSN. Gdybym miał przyznawać nagrodę za bezcelność, z pewnością dostałby ją człowiek, który jakiś czas temu **wmówił klientowi, że na rynku jest już niedostępna karta z układem GF FX5700 i wcisnął zamiast niej GF FX5600XT, przy okazji biorąc 300 zł dopłaty.** Z temu podobnych powodów wasze maile są zawsze jak najlepiej widziane. Oczywiście możecie również pisać w przypadku innych „komputerowych” kłopotów.

Na zakończenie coś, co zaskoczyło mnie w tym miesiącu najbardziej. Po ukazaniu się wrześniowego CDA i zawartego tam opisu przekrętów z kartami Radeon X800Pro dostałem kilka e-maili od sprzedawców. Ogólnie potwierdzili oni moje spostrzeżenia z jednym wyjątkiem – **przeróbki w kartach z pewnością nie były dokonywane w ich sklepach.** Jako miejsce, w którym najprawdopodobniej do tego doszło, wskazali hurtownie i chyba pisali prawdę, gdyż nazwy hurtowni powtarzały się niezależnie od miejscowości, w której dany sklep działał. Jednocześnie zapewniono mnie, że w przypadku uszkodzenia karty z tego typu zmianami **gwarancja będzie uznawana.** Ze zrozumiałych względów nie mogę podać tutaj nazw tych sklepów, ale wystarczy, że przy zakupie upewnicie się co do takiej możliwości, a dla stuprocentowej pewności dostaniecie to na piśmie. Do zobaczenia za miesiąc. **[CDA]**

*dla pewności w komputerze wyposażonym w kartę HIS Radeon X800Pro ICE-Q przestawiłem tryb działania AGP z wartości 8 na 4. Przeprowadzone następnie testy wykazały, że **nie ma nawet najmniejszej różnicy w wynikach.** Jest to o tyle zaskakujące, że w starszych typach kart różnice te występowały, choć nigdy nie były większe niż jeden procent



Zawarte tu opinie wyrażają tylko i wyłącznie poglądy autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

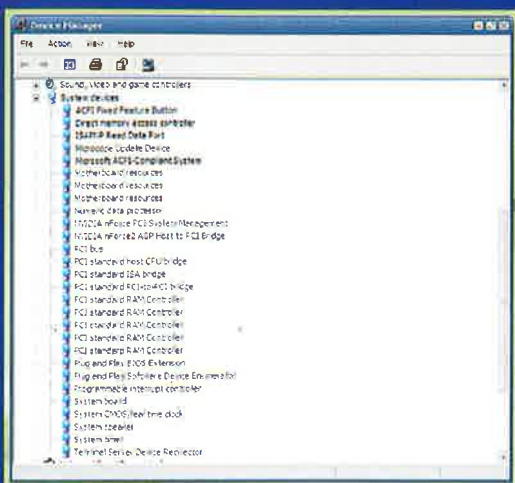
TOMPAW | MYJEMY "OKIENKA"

XP DA SIĘ LUBIĆ

Przygotujcie się! Mam zamiar pokazać wam, jak można wycisnąć z XP-ka najwięcej wydajnościowego miąższu w oparciu o moje doświadczenia i konfigurację mojego komputera. Nie twierdzą, że to jedyna albo najlepsza metoda osiągnięcia wspomnianych założeń. Powiem jedno – to na pewno działa.

1. Instalacja

Każda konstrukcja (czyli w tym przypadku nasz system) musi być zbudowana na solidnych fundamentach. „Skopanie” czegoś na poziomie instalacji może się okazać dość trudne (lub nawet niemożliwe) do naprawienia na działającym już systemie. Dlatego warto poświęcić jeden dzień i zrobić wszystko na spokojnie. Po instalacji można zrobić „odbitkę” dysku, tak na wszelki wypadek, aby ewentualne awarie nie oznaczały konieczności ponownej reinstalki (ale o tym później).



Płyta główna w częściach.

Różne krążą mity i legendy o stabilności okienek. Ja muszę się pochwalić, że na własnej instalacji pracowałem bez najmniejszych nawet problemów (od strony systemu) przez ponad rok. A robiłem na niej chyba wszystko, co możliwe – działało to jako desktop i serwer, maszyna do pracy i rozrywki i naprawdę byłem bardzo zadowolony. Dlaczego zatem reinstalowałem po roku? Bo wymieniałem płytę główną. W takiej sytuacji – uwierzcie mi na słowo – nie ma nawet co marzyć o obejściu się bez świeżego systemu.

Na początek trzeba się dobrze zastanowić nad wyborem odpowiedniej wersji Windows XP. Jeżeli na komputerze chcesz tylko i wyłącznie grać – Home Edition spokojnie wystarczy. W każdym z pozostałych przypadków lepiej wybrać Professional. I tutaj bardzo ważna rzecz – instalujcie Windows XP ze zintegrowanym Service Packiem (w momencie gdy to pisałem, dostępny był jedynie SP1).

Dogrywanie SP do zainstalowanego systemu to pomyłka. Jeżeli macie już Windows XP bez SP, możecie ręcznie „dograć” Service Packa (patrz: tabela z linkami). Trzecią decyzją przy wybieraniu wersji jest język systemu. Ja wybrałem... angielski. Dlaczego? Pamiętajcie, że wszelkiego rodzaju łatki do systemu są wypuszczane przez Microsoft pod konkretną wersję językową. Pamiętajcie też, że w przypadku niektórych zagrożeń czyhających na wasze komputery w kabelkach sieciowych bardzo ważny jest CZAS (bo nie wszystko da się naprawić). A jaki patch wychodzi najszybciej? Anglojęzyczny!

Dlatego zdecydowałem się na angielskojęzyczną wersję Professional, z wbudowanym SP1.

Podczas/zaraz po instalacji „ikspek” zażąda sterowników do przeróżnych bebeczów, które macie w kompie. Macie CD z oryginalnymi driverami? Świetnie! Prawdopodobnie do niczego

Linki

1. <http://cdrinfo.pl/cdr/artykuly/xp-spl-nero/1.php> - instrukcja dodania SP do instalacji Windows XP
2. <http://windowsupdate.microsoft.com> - bez komentarza
3. <http://www.positioniseverything.net/explorer.html> - CSS-y wg Explorera
4. <http://www.firefox.pl> - alternatywa
5. <http://www.google.pl> - najnowsze sterowniki, porady, odpowiedzi na większość pytań

NIE TYLKO GRAMY



się nie przydadzą i będziecie mogli z nich zrobić np. podstawki pod... hm... herbatę. :-)

Generalnie podczas instalacji sterowników należy kierować się dwoma zasadami. Pierwsza z nich mówi, aby zawsze instalować najaktualniejszą wersję, które czekają na stronach producentów (jeżeli w jakimś maniażu OC GPU właśnie podniosło się ciśnienie - wyjaśnienie parę akapitów niżej). Trzeba XP-kowi „kazać” grzecznie czekać na ściągnięcie driverów i „pokazać” palcem, co i skąd ma instalować. Druga zasada każe się zastanowić, czy naprawdę potrzebujemy wszystkich tych bądziwli, które wrzucą się do autostartu przy instalowaniu urządzeń poprzez podwójne kliknięcie w `setup.exe`. Tutaj nie można już jednoznacznie wskazać prawidłowej drogi, gdyż jest ona inna dla różnych sterowników. Na przykład ja zawsze po rozpakowaniu forceware'u Nvidii wyłączam `setup` i upgraduję driver ręcznie. Z drugiej strony, trzeba uważać na urządzenia,

takie jak np. drukarka HP DJ5150 czy kabelek do telefonów Nokia, w przypadku których driver musi być zainstalowany PRZED podłączeniem ich do komputera. Z innej strony, czasami te „bądziwia” są przydatne – np. panel kontrolny EAX przy instalowaniu SB Live. Po prostu trzeba myśleć, a nie tylko ślepo pukać Next. :-)

Bardzo ważne jest zainstalowanie sterowników do płyty głównej (a raczej do wszystkich urządzeń/kontrolerów znajdujących się na tej płycie). Mimo że brak takowych będzie bezpośrednio niezauważalny (mogą nie wyskoczyć żadne okienka o wykryciu sprzętu), jednak bez nich możemy mieć problemy z obsługą USB2.0, SATA, FireWire, a nasza wyposażona karta graficzna będzie pracowała w trybie PCI (bo AGP też wymaga sterowników), zaś dyski i napędy będą działać w trybie PIO, obciążając niemiłosiernie procesor. Brak sterowników do płyty można wykryć, odwiedzając menu „nieznanych urządzeń”. Jeżeli zobaczymy kilka niezainstalowanych „nieznanych urządzeń” (żółty pyłajnik), mogą to właśnie być komponenty płyty.

Na system z zainstalowanymi urządzeniami wrzucamy DirectX (oczywiście najnowszy) i mamy czysty XP. Jeżeli wymienialiśmy większość ważnego sprzętu w komputerze (np. płytę główną), chcemy eksperymentować lub generalnie nie jesteśmy jeszcze w 100% pewni naszej maszyny, przyszedł świetny moment, aby zrobić kopię partycji systemowej. Gdyby w ciągu najbliższych 2 miesięcy coś ważnego się posypało i trzeba byłoby instalować XP na nowo, uśmiechniemy się ironicznie i w 5 minut odzyskamy sprawny i działający system. Polecam Norton Ghosta.

I jeszcze kwestia dotycząca sterowników kart graficznych. Wiele osób uważa, że instalowanie najnowszych zestawów sterowników na starszych kartach może się przyczynić do spadku wydajności. Wg nich każda karta ma wersję sterowników, na których działa najszybciej i nowsze mogą tylko sytuację pogorszyć. Jakkolwiek oczywiste jest, że tak np. Nvidia po wypuszczeniu najnowszych sterowników koncentruje się tylko na najnowszych kartach, to w moim przypadku nigdy byle „up to date” ze sterownikami do grafy nie odbiło się jakoś specjalnie negatywnie na jej osiągach. Na pewno warto zawsze wybierać te posiadające certyfikat WHQL.

2. Oprogramowanie

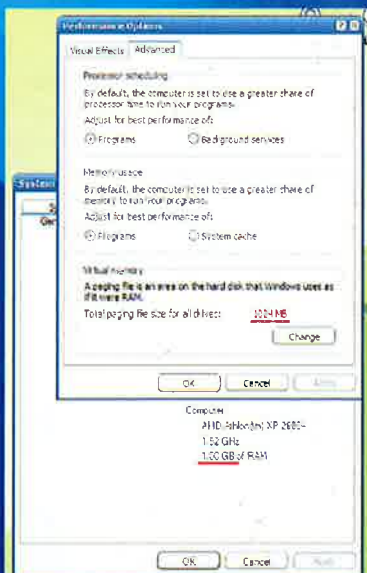
W samym systemie możemy np. przeglądać tapety w katalogu `WINDOWS` lub obejrzeć pasjonujący zbiór dostępnych kursorów, jednak po pewnym czasie zacznie nam doskwierać brak dodatkowych możliwości komputera. Instalujemy „ofisy”, „fotostopy” i inne „autocady”. Zanim jednak przejdziemy do instalowania oprogramowania z najważniejszej rodziny aplikacji - czyli gier, proponuję przeanalizować, czy aby nasz system oraz soft, który właśnie wrzuciliśmy, nie zajęły zbyt dużo miejsca w drogocennych kościach RAM i na talerzach waszych dysków twardych.

UWAGA!

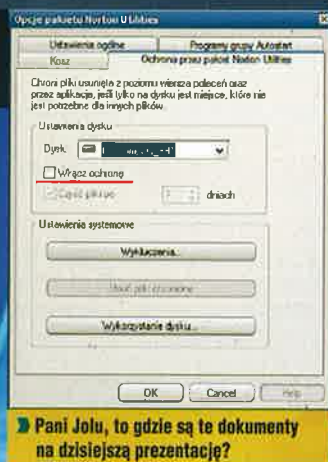
Nastąpi teraz wyłączanie wielu rzeczy, które domyślnie są włączone, a których wyłączenia z pewnością nie zaleciłby ich producent. Mimo że przy każdym punkcie postaram się informować, z czym dana zmiana może się wiązać, pamiętajcie, że podejmiecie ryzyko i nikt za modyfikację odpowiedzialności nie weźmie. Zakładam też, że macie już na tyle obycia z komputerem, że gdy coś kasujecie – to celowo i nieodwracalnie.

Na początek przyjrzymy się samemu systemowi operacyjnemu. Panel sterowania/system oferuje całkiem miły zestaw wyłączalnych ustawień. :-)

Na początek wyłączamy automatyczną usługę `Windows Update`. Jest to szczególnie ważne w przypadku tych z was, którzy z Internetem łączą się przez GPRS. Łatki z Micro-



➤ Mówią, że tu i tu ma być tyle samo.



Pani Jolu, to gdzie są te dokumenty na dzisiejszą prezentację?

softu nie są takie znów małe (szczególnie gdy płaci się za każde 50 KB) i lepiej samemu decydować, kiedy je ściągać (choć szczególnie namawiam do regularnych odwiedzin na [windowsupdate](#)). Teraz przechodzimy do przywracania systemu (System Restore) i zaznaczamy **Turn off System Restore on all drives**. Jeszcze nigdy nie zdarzyło mi się skorzystać z tej funkcji Windows XP, a kiedy pospać mi się on (dawno dawno temu) i tak nie pomagało. Znacznie lepszym pomysłem jest zainstalowanie konsoli odzyskiwania systemu (googlujcie *recovery console*), co może uratować naszą skórę, gdy posypie się coś ważnego (np. MBR), a płytka instalacyjna XP leży gdzieś na półce/w teczce/pieczaku daleko od nas.

Skoro jesteśmy już przy systemie, zerknijmy do menedżera urządzeń. Interesuje nas grupa **IDE ATA/ATAPI controllers**. Sprawdzamy w zaawansowanych ustawieniach obydwojch kanałów, czy aby wszystkie urządzenia pracują w trybach pochodnych od DMA (UDMA, Multi-Word DMA). Jeżeli któreś będzie pracowało w PIO (niedobrze) i nie będzie się dało go przełączyć na tryb DMA (bardzo niedobrze), zastanówcie się, czy macie zainstalowane sterowniki do płyty głównej. Jeżeli mimo wszystko urządzenie będzie w trybie PIO, poszukajcie na nim nalepki z datą sprzedaży (najczęściej na plombach gwarancyjnych). Gdy pod sterą kurzu odczytacie 199 - poszukajcie pracy/odwiedźcie babcię i czym prędzej wymieńcie owo urządzenie na nowsze.

Pamiętajcie też, że aby dysk pracował w wyższych (szybszych) trybach UDMA, musi on być podpięty odpowiednim kablem do odpowiedniego gniazda na płycie (generalnie wszystko: dysk, taśma i płyta, powinny mieć gdzieś nadrukowane **UDMA/ATA100** lub coś podobnego). :) Zostawmy jeszcze na chwilę przy systemie i sprawdzimy **opcje wydajności**. O ile efekty wizualne pozostają głównie sprawą gustu, o tyle za pomocą drugiej zakładki z opcjami zaawansowanymi powinniście przydzielić większą ilość czasu procesora i pamięci RAM programom (czyli np. odpalonej grze) kosztem aplikacji działających w tle. Standardowo sprawdzamy, czy plik wymiany ma co najmniej tyle, co ten pamięci RAM - i zamykamy okienko System.

Następnie sprawdźcie, czy wasz system nie ładuje do pamięci zbędnych sterowników urządzeń, z których i tak nie korzystacie. Jeżeli np. posiadacie więcej kart dźwiękowych, graficznych itp. (bo na przykład były zintegrowane na płycie) - najlepiej wyłączyć nieużywany sprzęt w BIOS-ie. Wówczas XP przy starcie nie będzie ładował sterowników do obsługi niepotrzebnego kawałka krzemu.

Dla posiadaczy kart Nvidii: jeżeli nie korzystacie z nView, upewnijcie się w Panelu Sterowania, czy nie jest on załadowany - tylko niepotrzebnie zaśmiecia pamięć.

Teraz przyjrzymy się najpopularniejszemu antywirusowi, czyli programowi Norton AntiVirus. Tutaj także moje ustawienia przeciw wzbudzą niemałe kontrowersje. W zależności od tego, czy instalowaliście sam antywirus, czy cały pakiet System-Works, układ menu może się trochę różnić, jednak poszukajcie opcji **Kosz** i ustawcie go tak, aby podwójne kliknięcie na nim otwierało kosz standardowy. Następnie przechodzimy do zakładki **Ochrona** przez pakiet **Norton Utilities**, w której wyłączamy **ochronę po kolei na każdym z dysków**. Teraz możecie spokojnie kasować pliki i nie obawiać się 593 984 „zabezpieczeń przed nieumyślnym usunięciem” (windowsowy kosz będzie działał tak jak do tej pory). W Programach grupy **Autostart** wyłączamy **wszystko**, co się da. W ustawieniach **Internet/LiveUpdate** wyłączamy **Włącz automatyczną usługę LiveUpdate**. Teraz co 2 tygodnie będzie nam wyskakiwało okienko przypominające o puknięciu myszką w LiveUpdate. Zasada uaktualniania definicji wirusów jest taka sama jak uaktualniania Windows - zdrowy rozsądek.

Teraz nastąpi kulminacja kontrowersyjności mojego artykułu: **wyłączamy funkcję Auto-Protect i automatyczne uruchamianie tej funkcji przy starcie systemu**. Powyższy krok wymaga pełnej świadomości tego, co dzieje się w naszym systemie. Musimy wiedzieć, którzy i kiedy pliki mogą się dostać do komputera. Wyłączenie **Auto-Protect** nie oznacza zaprzestania skanowania przychodzących/wychodzących e-maili. Pozostają jednak różne demony, p2p itp. Ja osobiście włączam Auto-Protect ręcznie podczas odpalania na noc ftpd (z dostępnym incoming) lub ściągania plików z mniej oficjalnych serwisów. Regularne skanowanie całego dysku włącznie ze skompresowanymi plikami jest **KONIECZNIE** przy wyłączonej funkcji Auto-Protect!

Na koniec najprzyjemniejsza fala wyłączeń, ponieważ wszystkie dostępne są w jednym okienku. **Panel sterowania/Narzędzia administracyjne/Usługi**. Tutaj znajduje się lista wszelkich usług zainstalowanych w naszym systemie. Zwróćcie uwagę, że wiele demonów (np. Apache2, MySQL) instaluje się jako usługi i domyślnie ustawia auto-

matyczne uruchamianie się przy starcie systemu. Ja postąpiłem w ten sposób - wyłączyłem te wszystkie, które nie były mi potrzebne (na szczęście większość usług jest bardzo czytelnie opisana). Pozostały mi dwie - **mysql** i **httpd** - które włączam/wyłączam od czasu do czasu (gdy zaczynam/kończę pracę nad stronkami). W ustawieniach tych usług trzeba wybrać **Startup Type: Manual** i teraz sami możemy sterować działaniem usługi. Ponieważ usługami można sterować z wiersza poleceń (konsoli), poprzez **net [start/stop] [nazwa_usługi]** (np. **net start apache2**) utworzyłem pliki .bat, które uruchamiają/zatrzymują wybrane przeze mnie zestawy usług. Dla szczytu wygody tworzyłem na pulpicie skróty do nich, podpisujecie **PRACA/ODPOCZYNEK** i już możecie szpanować. :-)

Skoro już jesteśmy przy oprogramowaniu, została jeszcze jedna kwestia do omówienia. Często różnego typu programy (w tym gry) lubią dłużyć w globalnych ustawieniach systemu. Nie zawsze można sobie z tym poradzić, ale sama świadomość faktu, że to i to zmienia nam tamto i tamto może nas ostrzec przed niespodziankami. Przykład z życia wzięty: do komputera mam podłączony zewnętrzny tuner satelitalny do oglądania TV. Dźwięk podpięty jest do line-in na SB Live. Droga empiryczna znalazłem takie ustawienia miksera dźwięku, przy których poziom muzyki z popularnej stacji muzycznej jest taki jak w Winampie przy głośności 100%. I jak tu się nie wnerwić, kiedy Windows Media Player ma własny regulator głośności „podpięty” pod ustawienia **Master miksera systemowego? Znaczący podgłoszenie/szciszenie muzyki w WMP oznacza w rzeczywistości przesuwanie suwaka kanału Master całego systemu**. Z drugiej strony, w takim na przykład Winampie regulacja głośności poprawnie modyfikuje jedynie kanał MP3/WAV i nie wpływa na wszystkie dźwięki przechodzące przez kartę. Inny przykład? Anno 1503 zawsze i uparcie zmieniał u mnie konfigurację głośników z 4 na 2 i wyłączał wybrany efekt globalny EAX. Upiędrliwie, ale zdarza się.

3. Internet

Na koniec jeszcze parę uwag (cennych w moim mniemaniu) dotyczących korzystania z zasobów Internetu z pomocą Windows XP.

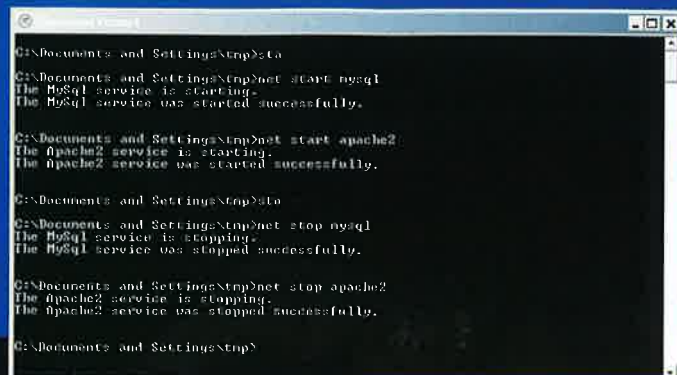
Po pierwsze, IE powinien być zabroniony. Jest dziurawy, niewygodny i nie umie poprawnie wyświetlać CSS-ów. Polecam firefoxa. Ja z IE korzystam tylko dla Windowsupdate. Co ciekawe, kilka polskich banków internetowych przez ostatnie 2 lata przeszło z polityki „tylko IE” na „poprawnie skonfigurowana przeglądarka z obsługą wirtualnej maszyny Java”. Pewien bank, który uparcie działał tylko na wirtualnej maszynie Microsoftu, o dziwo otworzył też wrota dla klientów korzystających z produktu Suna. Czyżby nadchodziły zmiany?

Po drugie, **KONIECZNIE** korzystajcie z firewalla. Bezsprzecznie, niezależnie od pogody i na pewno. „Ale ja jestem za firewalliem mojego providera”. Świetnie, z tym, że wraz z tobą za ową ścianą są wszyscy klienci tegoż ISP. Wystarczy, że któryś z nich się nie zabezpieczy i robałe rozejdą się po LAN-ie. Jeżeli nie chcecie instalować jakiegokolwiek programowej fajerścianki, a sprzętowa uraga designowi waszego biurka, uaktywnijcie (i skonfigurujcie) tę w Windows. Co ma zablokować, to zablokuje - w moim przypadku działa skutecznie.

Po trzecie, ten DOOM3 co był już w kwietniu na kaazie to chyba nie do końca była upragniona gra ze stajni id. Jeżeli już ściągacie cokolwiek (nie wniam teraz co) z Netu, robicie to z głową. Nawet złodzieje nie kradną nic z magazynów toksycznych odpadów (chyba że mają turbany na głowach i fanatyzm w oczach, ale nawet wtedy - założę się - noszą przy tym maski ochronne).

4. Esencja

Z pewnością pominąłem wiele elementów XP-ka, których wyłączenie mogłoby jeszcze bardziej usprawnić pracę i przyspieszyć jego uruchamianie. :-) Mam jednak nadzieję, że pokazałem wam drogę, którą podążam od paru lat w mojej pracy z Okienkami i na razie jeszcze się na niej nie zawiodłem. Generalnie chodzi o to, że **to wy musicie panować nad systemem, a nie odwrotnie**. Jeżeli regularnie będziecie mu „uświadamiać”, kto jest panem (poprzez wyłączanie tego i owego), w końcu się nauczy i przestanie wychylać nosa za granice, które wytyczymy. **[CBA]**



Pliki: sta.bat i sto.bat, w działaniu.

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl



ACER TRAVELMATE 2100
BENQ DW1620
DLP - MODEL XR-15
GAINWARD GOLDEN SAMPLE
IRIVER H-140

KONICA MINOLTA DIMAGE X50
MAXTOR DIAMOND MAX 10
NV-GS400 PANASONIC
OBUDOWA HL2

PAŹDZIERNIK 2004

Obudowa HL2

Na stronie internetowej serwisu Bit-Tech pojawił się raport dotyczący obudowy komputerowej, dedykowanej grze Half-Life 2. Całość jest zaprojektowana i wykonana z zachowaniem szczególnej dbałości o szczegóły. Wystarczy się przyrzeć poszczególnym etapom prac. Jeśli któryś z naszych czytelników ma podobne pomysły - prosimy o kontakt z redakcją. Najciekawsze zaprezentujemy na łamach naszego magazynu, a może się nawet uda nagrodzić i najlepiej wykonaną modyfikację...

www.bit-tech.net/cdaction.pl/?x=28



6800 by Gainward

Multimedia Vision wprowadza do sprzedaży nową kartę GAINWARD opartą na procesorze Nvidii GeForce 6800 - Ultra/2100 TV-DVI „Golden Sample”. Zaprojektowano ją dla osiągnięcia ekstremalnej wydajności, co potwierdzają wartości taktowania w trybie Enhanced - 350 MHz dla rdzenia oraz 800 MHz dla pamięci. Za prawidłowe odprowadzanie ciepła odpowiada unikatowy system chłodzenia, skonstruowany z wykorzystaniem miedzianych radiatorów oraz dwóch wentylatorów ozdobionych piekielnymi czerwonymi diodami. System ten pozwala na poważne zabawy w overclocking. Sugerowana cena detaliczna - 1695 zł brutto.

www.gainward.pl

X50

Od sierpnia ruszyła sprzedaż najnowszego aparatu cyfrowego Konica Minolta z serii X - Dimage X50, z matrycą 5 milionów pikseli, wyposażonego w obiektyw 37-105 mm oraz 2,8-krotny zoom optyczny. Jak wszystkie modele serii X - to mały (83,5 x 62 x 23,5 mm) metalowy aparat cyfrowy, ważący 125 gramów. X50 jest gotowy do działania w pół sekundy. Dzięki trybowi obrazów seryjnych Ultra High Speed można nim zarejestrować 11 klatek w sekundę, przy rozdzielczości 1280 x 960 pikseli.



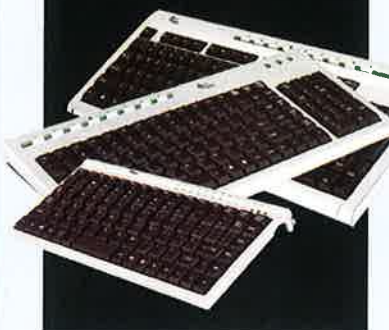
Aparat może służyć jako kamera internetowa lub dyktafon cyfrowy, nagrywa też cyfrowe filmy wideo. Funkcja Movie Frame Capture pozwala wyizolować pojedynczą klatkę filmu i zapisać ją z 15-sekundowym komentarzem dźwiękowym, a funkcja Movie Clip Capture umożliwia zapisanie fragmentu filmu jako oddzielny klip.

www.minolta.pl, www.ab.pl

Klawiaturki

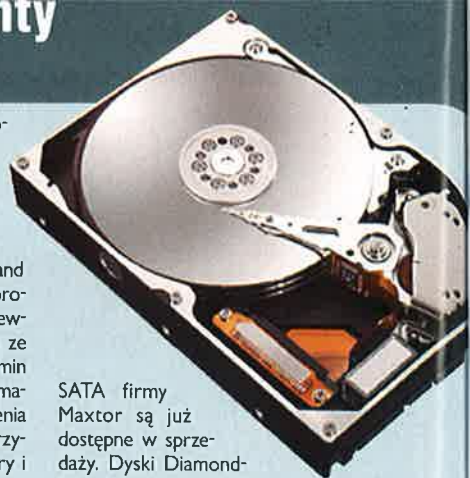
Na półkach sklepowych w Polsce pojawiły się nowe klawiatury MANTY: Green Haert, Green Line i Tinyboard. Dodatkowe klawisze funkcyjne ułatwiają obsługę Internetu i aplikacji medialnych, a wielkość i kształt urządzeń powiększają komfort korzystania z nich nawet na małej powierzchni.

www.manta.com.pl



Nowe dyski Maxtora

Firma Maxtor poinformowała o wprowadzeniu do sprzedaży nowych dysków Maxtor DiamondMax 10. Dyski te, wyposażone w zintegrowany jednokładowy interfejs SATA, zapewniają funkcje, takie jak kolejowanie poleceń NCQ (Native Command Queuing), firmowy układ dwuprosesowy oraz bufor o wielkości 16 MB, zapewniający prędkość nieporównywalną ze standardowymi napędami 7200 obr./min w tej klasie. Dysk automatycznie optymalizuje działanie w zależności od obciążenia systemu, umożliwiając jednocześnie korzystanie z wielu aplikacji - takich jak gry i muzyka - bez obniżania wydajności systemu. Nowe dyski DiamondMax 10 7200 obr./min zostały opracowane pod kątem użytkowników korzystających z multimedii, profesjonalnych grafików, integratorów systemów i lokalnych producentów „składow”. Napędy DiamondMax 10



SATA firmy Maxtor są już dostępne w sprzedaży. Dyski DiamondMax 10 z równoległym interfejsem ATA/133 pojawią się w sprzedaży pod koniec III kwartału 2004 r. Dyski DiamondMax 10 z buforem 16 MB są oferowane w pojemnościach 250 GB i 300 GB.

www.maxtor.com

SHORTY

Umyj swój komputer

Firma Seven oferuje środki do czyszczenia sprzętu biurowego, które usuwają zarówno szkodliwe ładunki elektrostatyczne, jak i gromadzące się w klawiaturach i myszach zaraski.



Do likwidowania kurzu z miejsc trudnodostępnych (klawiatura, wnętrze obudowy) służy Seven AirDuster - sprężone powietrze, zapobiegające zwarciom i blokadom na ścieżkach i mikrostrykach. AirDuster sprawia, że klawisze komputera stają się bardziej elastyczne. Ekrany monitorów CRT, filtrów monitorowych oraz innych powierzchni szklanych należy czyścić specjalnym płynem Seven Monitor Cleaner. Pielęgnację akcesoriów komputerowych ułatwiają antystatyczne, nasączone preparatem antybakteryjnym ściereczki ogólnego zastosowania Seven MultiCleaner oraz niestrzepające się ściereczki Seven SoftWipes do stosowania z pianką FoamCleaner i płynem do ekranów Monitor Cleaner. Do czyszczenia napędów CD-ROM oraz audio przeznaczona jest płyta czyszcząca Seven CD Clean ze specjalnymi mikroszczoteczkami do czyszczenia optyki napędu. Użycie płyty poprawia jakość odczytu danych. Środki czyszczące marki Seven są dostępne w sklepach z akcesoriami komputerowymi na terenie całej Polski.

www.megabajt.com.pl

EISA nagradza iRivera

Wprzyszanawiany corocznie prestiżowych nagród EISA, w kategorii New Media, uhonorowany został odtwarzacz mp3 iRiver H-140. W ten sposób iRiver dołączył do grona firm, takich jak Sony, JVC czy Panasonic. 40 GB dysk twardy, w jaki wyposażone jest urządzenie, pozwala zmieścić w pamięci ponad 8000 utworów. Nawigacja możliwa jest z wykorzystaniem pilota bądź przycisków umieszczonych na obudowie odtwarzacza. Zarówno na korpusie, jak i na pilocie znajdują się duże podświetlane na niebiesko wyświetlacze. Urządzenie czyta pliki MP3, WMA,



Panasonic nagrodzony przez EISA

17 sierpnia oficjalnie ogłoszono, że kamera NV-GS400 Panasonic została nagrodzona przez EISA tytułem Kamery DV Roku 2004/2005. EISA (European Imaging and Sound Association - Europejskie Stowarzyszenie Technik Audiowizualnych) jest prestiżową organizacją 50 państw (z 20 państw Europy), z dziedziny audio, wideo, foto i elektroniki samochodowej AV. Wążąca mniej niż 700 g kamera Panasonic NV-GS400 jest pierwszą kamerą 3CCD powszechnego użytku z liczbą 1 mln pikseli przypadającą na każdy przetwornik i która osiąga jakość obrazu panoramicznego 16:9, szczególnie dzięki wykorzystaniu całej ramki wideo, w powiązaniu z trybem pro Cinema i technologią rejestracji progresywnej 25p. Ta trójprzetwornikowa kamera ma obiektyw Leica Dicomar z optycznym zoomem 12x (37,6 - 451 mm w aparacie małoobrazkowym), optycznym stabilizatorem obrazu oraz mikrofonem stereo wysokiej jakości.

www.panasonic.pl

Supratec

Na rynku pojawiła się nowa marka nagrywalnych nośników CD oraz DVD. Dystrybutorem tych płytek jest Megabajt.

www.megabajt.com.pl





Obraz SHARPie

Firma Sharp Polska po roku przerwy wprowadza na rynek kolejny projektor multimedialny wykonany w technologii DLP - model XR-1S. To ważące zaledwie 1,45 kg urządzenie powinno się sprawdzić jako narzędzie do prowadzenia prezentacji, a po pracy może się zmienić w serce zestawu kina domowego. Projektor Sharp XR-1S to w pełni przenośne urządzenie, które bez problemu zmieści się w jednej torbie z laptopem. Naturalna rozdzielczość projektora to 800 x 600 pikseli, jednak za sprawą zintegrowanego systemu Intelligent ImageACE projektor bez zniekształceń wyświetla obraz w rozdzielczości nawet 1400 x 1050 pikseli. Jasność modelu XR-1S wynosi 1100 ANSI lumenów. Sugero- wana przez producenta cena detaliczna projektora Sharp XR-1S wynosi 5499 złotych netto.

www.sharp.pl



Ruchoma podłoga!

Wszystkich maniaków wirtualnej rzeczywistości zainteresuje zapewne fakt, że na uniwersytecie w Tsukubie opracowano specjalną ruchomą podłogę, dzięki której poruszanie się w świecie VR będzie odbywało się nie tylko wirtualnie. Ruchome kafele pozwalają chodzić, przesuwać się, a także biegać. Dzięki temu wynalazkowi gry i aplikacje wykorzystujące helmy VR wejdą w zupełnie inny wymiar. Podłogę zaprezentowano na targach Siggraph 2004 w Los Angeles.

cdaction.pl/?x=29

Komp na podróż...

Firma Acer prezentuje nową serię notebooków Acer TravelMate 2100, wyposażonych we w pełni zintegrowany zestaw funkcji multimedialnych, wszechstronny zestaw interfejsów oraz cechujących się długim czasem pracy przy zasilaniu baterijnym. W notebookach Acer TravelMate 2100 zastosowano procesory Intel Celeron taktowane zegarem do 2,8 GHz, 128 KB pamięci Cache L2 oraz w zależności od modelu; zintegrowany napęd DVD/CD-RW lub DVD-Dual. Notebooki Acer TravelMate 2100 są standardowo wyposażone w 256 MB pamięci DDR333, którą można rozbudować do 2,0 GB, oraz dysk twardy ATA/100



o pojemności minimum 30 GB. Całości dopełniają panoramiczny wyświetlacz TFT 15,4 cala o rozdzielczości 1280 x 800 oraz chipset graficzny ATI Mobility Radeon 9000 IGP z maks. 64 MB współdzielonej pamięci DDR. Co równie ważne dla mobilnych osób, notebook waży około 3,4 kg. Ceny modeli z serii TravelMate 2100 zaczynają się od 4099 złotych netto.

www.acer.pl

SHORTY



ASF, a także coraz popularniejsze OGG Vorbis. Dodatkowo do dyspozycji jest wbudowany tuner FM, dyktafon, wejście i wyjście liniowe (optyczne i analogowe). Odtwarzacz łączy się z komputerem z wykorzystaniem USB 2.0 - dzięki czemu transfer nawet dużej ilości danych odbywa się szybko i sprawnie. Oczywiście urządzenie można wykorzystywać jako przenośny dysk twardy i przechowywać na nim każdy rodzaj danych komputerowych. Standardem jest także możliwość aktualizacji oprogramowania, co czyni ten sprzęt jeszcze bardziej atrakcyjnym.

www.ciriver.com.pl
www.odtwarczo.pl



16-krotny BenQ

Firma BenQ wprowadza na polski rynek dwa nowe modele superszybkich nagrywarek DVD 16x: DW1610 oraz DW1620. Oba modele należą do grupy najszybszych na rynku urządzeń DVD 16x, którym nagranie pełnego krążka DVD 4,7 GB zajmuje 6 minut.

Model BenQ DW1620 wyposażony został w zaawansowaną funkcję nagrywania dwuwarstwowego (DL - Dual Layer), która pozwala na dwukrotne zwiększenie pojemności zapisu na jednej płycie DVD+R DL (do 8,5 GB). W efekcie użytkownik na jednym tylko nośniku może zmieścić aż 16 godzin materiału wideo nagrałego z jakością VHS lub 4 z jakością DVD. Uzupełnienie doskonałych parametrów nowych nagrywarek BenQ stanowi system gwarantujący możliwie najlepszą jakość nagrania, na co składają się trzy zintegrowane narzędzia: Walking Optimal Power Control II, Tilt Control oraz Sliding Cone Mechanism. Nagrywarki będą dostępne w Polsce już na przełomie sierpnia i września br. w cenie detalicznej 499 zł za model DW1610 oraz 559 zł za DW1620.

www.BenQ.com

GAINWARD PowerPack!



3 najszybsze w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARD. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6800. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarnej serii **Golden Sample**, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

Ultra/2600 TV-DVI-DVI GS

Najszybszy GF 6800 Ultra chłodzony powietrzem

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	256MB 1,6ns / 256 bit	430 MHz / 1200 MHz



Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS

Najszybszy GF 6800 GT na rynku, taktowanie standardowego GF 6800 Ultra

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 GT	256MB 2,0ns / 256 bit	400 MHz / 1100 MHz



Ultra/2100 TV-DVI GS

Najszybszy GF 6800 na rynku

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800	128MB 2,2ns / 256 bit	350 MHz / 800 MHz



Dostępne w dobrych sklepach komputerowych. Zadzwon po więcej informacji.

TEL (022) 338 9000

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD: MULTIMEDIA VISION ul. Emaliowa 28 02-295 Warszawa



■ CENA MEMORY GEL: 87 zł/szt.
 ■ CENA DUO GEL WAVE: 62 zł/szt.
 ■ CENA COMFORT GEL: 50 zł/szt.
 ■ CENA GEL WRIST PILLOW: 43 zł/szt.

■ DOSTARCZYŁ: ACCO POLSKA Sp. z o.o. Łazy, ul. Kwiatowa 19
 05-552 Wólka Kosowska, Tel. (022) 737 73 00
 ■ WWW.ACCO.PL

MAC ABRA | POMACAJMY SILIKONY!

Użyj nadgarstkom!

Strażacy i żołnierze noszą hełmy, chroniące ich głowy od urazów. Policjanci używają kamizelek kuloodpornych, spawacze specjalnych okularów, kierowcy - pasów, sportowcy - ochraniaczy. A co może zrobić użytkownik komputera - tak gracz, jak i ten, dla którego PC jest po prostu narzędziem pracy?

PROSZĘ SIĘ nie śmiać - „zespół bólowy nadgarstka” czy „łokieć tenisisty” to dość powszechne schorzenia wśród komputerowej braci. Tak z ręką na sercu - nigdy nie bolały cię oczy czy nadgarstek po wielu godzinach spędzonych przed monitorem? Dlatego warto się przyjrzeć różnym gadżetom ułatwiającym komputerowcom życie. Konkretnie - przetestuj dziś kilka rozmaitych podkładek żelowych chroniących nadgarstki.

Traktujcie moje opinie o tych zestawach orientacyjnie, gdyż jest to gadżet, na którego ocenę w ogromnym stopniu wpływają prywatne gusta oraz rodzaj używanej myszki/klawiatury. Przyznać natomiast należy, że po dobraniu optymalnego zestawu, komfort pracy jest naprawdę spory. Każdy, kto spędza przy komputerze kilka godzin dziennie, winien rozważyć nabycie takiego gadżetu. **[CDA]**

Memory Gel

Zestaw dwóch podkładek: pod klawiaturę i pod myszkę (po ok. 87 zł/szt.). Podstawki z miłego w dotyku tworzywa sztucznego, zapewniającego przy okazji dobrą przyczepność do podłoża. Poduszczeni wypełnione żelom są powleczone materiałem dobrze wchłaniającym pot i nie drażniącym skóry. Żel wypełniający podkładki ma „pamięć” - co oznacza, że poduszka nie odkształca się natychmiast po uniesieniu ręki, a dopiero po kilku (2-5) sekundach. W sumie sympatyczny bajerek.

Prywatnie preferuję niskie klawiatury o płaskich klawiszach - przy takiej klawiaturze owe żelowe „zderzaki” są chyba za wysokie, przymuszały mnie bowiem do lekkiego dociskania dłoni do owych poduszek podczas pisania, co wywoływało szybsze zmęczenie rąk niż przy pracy bez podkładek!

W przypadku podkładki pod myszkę wysokość poduszczeni dobrane optymalnie. Za to niestety nieco za mały jest mousepad, co utrudnia granie - mamy stosunkowo nieduży zakres ruchów (uważam sporej myszki) i parokrotnie przy cofaniu myszki zahaczyłem nią o ową poduszkę. Tu, uwaga dla posiadaczy tańszych myszy optycznych (tak poniżej 100 zł) - „grząz się” z tym mousepadem. Dodatkowo ma on tendencję do rozklejania się przy zginaniu.

Wnioski: Jeśli masz dużą wysoką klawiaturę, ponad 150 zł do wydania i nie zamierzasz grać w gry akcji - to jest zestaw dla ciebie.

Memory Gel

➔ żel „z pamięcią”

- ⊖ wysoka cena
- ⊖ za mały mousepad
- ⊖ mysz optyczna nie lubi tego mousepada

www.kensington.pl



Duo Gel Wave

Zestaw wygląda chyba najefektowniej ze wszystkich i spisuje się bardzo dobrze, jest zaś odczuwalnie tańszy od poprzednika (po ok. 62 zł/szt.). Mousepad co prawda mógłby być o ten centymetr/dwa większy i szerszy - ale na pewno jest bardziej ergonomiczny niż ten z Memory Gel. W ogóle ergonomiczność jest zaletą podkładek Duo Gel Wave - rewelacyjna przyczepność do podłoża, doskonale dobrana wysokość poduszek i ich wyprofilowanie sprawiają, że praca staje się przyjemnością. Gdybym miał na się szukać wad... Poduszczeni powleczone są miłym w dotyku - ale plastikiem. A że ręce jednak się pocą, trzeba co jakiś czas przecierać tę powłokę jakąś szmatką. Żel też mógłby być ciut mniej „twardy”. Ale to już drobnostki. Nieco poważniejszą wadą jest tendencja do rozklejania się mousepada przy jego zginaniu (odkleja się górna warstwa). Co prawda bez problemu można przytwierdzić ją na miejsce - ale kto wie, co będzie po dłuższym użytkowaniu?

być ciut mniej „twardy”. Ale to już drobnostki. Nieco poważniejszą wadą jest tendencja do rozklejania się mousepada przy jego zginaniu (odkleja się górna warstwa). Co prawda bez problemu można przytwierdzić ją na miejsce - ale kto wie, co będzie po dłuższym użytkowaniu?

Wnioski: Względnie tanie, do grania i pracy jak znalazł. Do tego ładnie wygląda.

Duo Gel Wave

➔ efektywny wygląd

- ➔ ergonomia
- ⊖ brak powłoki pochłaniającej pot
- ⊖ mousepad się rozkleja

www.kensington.pl



Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

Kensington®

Do wygrania po 2 podkładki żelowe:
 Crystal Wristrest - Wave
 Crystal Mouse Pad - Wave
 Memory Gel Mousepad

oraz trackball bezprzewodowy Orbit
 Elite Wireless USB/PS2



Odpowiedz na pytanie:
 Czym różni się żel w podkładkach krystalicznych Duo Gel Wave i Memory Gel?

- A. właściwością zapamiętywania kształtu dłoni
- B. podkładki Memory Gel są przeznaczone do pracy z komputerami Mac

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

Odpowiedz wpisz według schematu:
 CA.MG.X, gdzie X oznacza wybraną odpowiedź.

Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT
 Regulamin konkursu na www.cdaction.com.pl
 Na odpowiedzi czekamy do 5 października



Cool'em all !!!



115 zł

(w tym 22% VAT)

FREEZONE QC-80 Cu

natężenie hałasu:

- tryb silent - 20dB
- tryb normal - 27dB

kompatybilność:

- Intel Pentium 4 (Socket 478)
- AMD Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A)
- AMD Athlon 64 (Socket 754)

w zestawie:

- CPU cooler
- Fan Speed Controller
- zestaw montażowy Socket 478
- zestaw montażowy Socket A
- zestaw montażowy Socket 754
- pasta termoprzewodząca
- instrukcja obsługi

W ofercie również:



QC-92 Cu
99 zł
(w tym 22% VAT)



QC-80 AICu
79 zł
(w tym 22% VAT)



Q-80 AICu
65 zł
(w tym 22% VAT)



Q-92 AICu
59 zł
(w tym 22% VAT)

Autorizowany wyłączny dystrybutor:

Comfort Gel

Ten zestaw wygląda, prawdę powiedziawszy, jak skrzyżowanie dwóch poprzednich i dziedzić większość ich zalet... oraz część wad. Za wadę mogę uznać tradycyjnie nie za wielki i rozklejający się przy zginaniu mousepad (choć ten najmniej z całej trójki). Zaletami zaś są odpowiednia wysokość poduszek żelowych, pokrycie ich materiałem pochłaniającym pot i odpowiednio elastyczny żel (nie z pamięcią, ale bardziej miękki od tego w Duo Gel Wave). Do tego umiarkowana cena (50 zł/szt). Zestaw nie wygląda może tak efektownie jak jego poprzednicy... ale tu przecież wygoda się liczy, nie wygląd. Prywatnie właśnie ten zestaw najbardziej przypadł mi do gustu.

Wnioski: do grania i pracy. Bardzo ergonomiczny.



Comfort Gel

- ⊕ cena
- ⊕ ergonomia
- ⊕ łączy zalety dwóch poprzednich zestawów

- ⊖ mousepad się rozkleja

www.kensington.pl



Gel Wrist Pillow

To najtańszy z testowanych zestawów (43 zł/szt.). Niezbyt efektowny design można usprawiedliwić ceną, ale brak wygody już nie. Szczególnie dotyczy się to krytej materiałem podkładki pod klawiaturę. Dla mnie, jest po prostu za wysoka i chyba odrobinę za twarda (przypominam jednak, że preferuję niskie i płytke klawiatury). Mousepad ma za to to największą ze wszystkich omówionych tu powierzchnię i jako jedyny nie rozkleja się przy zginaniu. Ale to tylko dlatego, że jest to po prostu jeden kawałek gąbki/materiału z doczepioną poduszką żelową. Czarny materiał, jakim jest pokryty, sprawia nieco problemów myśkom optycznym. Ogólnie - ujdzie w tłoku. Jeśli macie mało kasy, to lepsze to niż nic. Jeśli jednak możecie dołożyć parę złotych - kupcie coś lepszego.

Wnioski: w przypadku podładek żelowych Kensingtona „najdroższa” wcale nie musi znaczyć „najlepsza”, natomiast „najtańsza” faktycznie oznacza „najgorsza”.



Gel Wrist Pillow

- ⊕ cena
- ⊕ mousepad się NIE rozkleja

- ⊖ brzydkie
- ⊖ niezbyt wygodne

www.kensington.pl



» CENA: 189 zł (PIPE 101), 229 zł (TOWER 102)
» DOSTARCZY: 4MAX

» WWW.4MAX.PL

» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Thermaltake
NAZWA: Combo Cool Tower 102
PLATFORMY: Socket 478 (Intel P4), LGA 775, AMD Athlon 64/64 FX/XP

WYMIARY: 60 x 60 x 145,5 mm
ZEBERKA: 59
HEAT PIPE: tak (3 bardzo długie)
WAGA: 1235 g
WENTYLATOR: opcjonalnie (nie ma w zestawie)

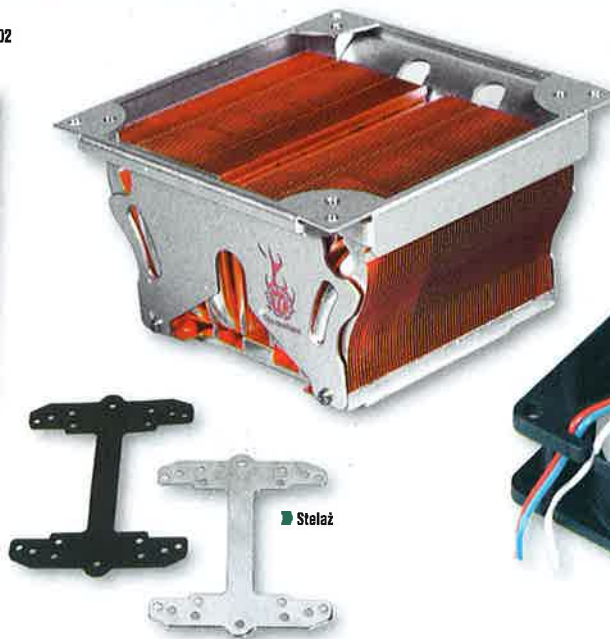
» DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Thermaltake
NAZWA: Combo Cool PIPE 101
PLATFORMY: Socket 478 (Intel P4), AMD Athlon 64/64 FX/XP
WYMIARY: 67 x 68,5 x 47 mm

ZEBERKA: 67
HEAT PIPE: tak (4)
WAGA: 500 g
WENTYLATOR: opcjonalnie (nie ma w zestawie)

TECH-NICK | POTĘŻNE CHŁODNICE, A WENTYLATOREK NA DOKŁADKĘ



» Combo Cool Tower 102



» Combo Cool PIPE 101



» Papst 8412 N-2GLE1



» Stelaż

Thermaltake Combo Cool PIPE 101 i Tower 102

W większości przypadków sprzedawane na naszym rynku systemy chłodzenia procesorów w komputerach składają się z radiatora i wentylatora. Czasami spotyka się ich różne hybrydy, wynalazki i wodotryski.

Thermaltake nową serią **Combo Cool** zaprezentował trochę odmienne podejście do tego typu zestawów. Zapropował mianowicie potężne radiatory, do których nie dołączono wentylatorów. Producentowi chodzi o to, że w części swoich poprzednich konstrukcji stosował wydajne, acz dość głośne (mimo możliwości regulacji obrotów) wentylatory.

Ogromne konstrukcje, jakimi niewątpliwie są PIPE 101 i Tower 112, mogą u potencjalnego użytkownika wywołać mieszane uczucia. Koledzy z redakcji w dyskusji o tego typu sprzęcie postawili tezę, że tak wysokie i ciężkie konstrukcje wywoływać mogą niebezpieczne naprężenia płyty głównej, a to z kolei może sprawić, że zostanie ona uszkodzona. Ten podstawowy problem w przypadku Tower 112 rozwiązano w następujący sposób. Pod płytą montowany jest metalowy stelaż – oddzielony, ma się rozumieć – od obwodów i lutów specjalną izolacyjną gąbką. Sam radiator dociskany jest podobnym stelażem od góry i przykręcany śrubami. W niektórych przypadkach wiąże się to z demontażem firmowej (przygotowanej przez producenta płyty) plastikowej konstrukcji nośnej. Mankamentem jest tu to, że musimy dość dokładnie dopasować poziom dokręcenia z każdej strony stelaża tak, aby podstawka radiatora równomiernie przylegała do powierzchni procesora. Oczywiście lepszą przewodność cieplną zapewnia dołączona pasta.

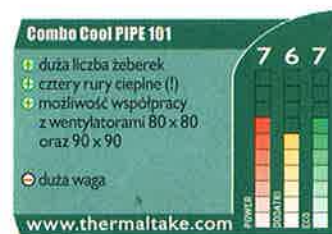
Sam radiator wystarcza do schłodzenia większości systemów z procesorami do 2,4 GHz, przy czym ważne jest to, że część radiatora z żeberkami chłodzącymi rury ciepłe sięga miejsca, w którym w większości obudów umieszczony jest wentylator dodatkowy (pod zasilaczem). To on może wymusić obieg powietrza. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by zamontować jeden, a nawet dwa, wentylatory 80 x 80 lub 90 x 90 z jednej lub po przeciwnych stronach – ważne by nie wiały one na siebie – tylko aby przepływ powietrza odbywał się w jednym kierunku. Nie dane mi było jeszcze testować lepiej chłodzącego radiatora. Oczywiście zaryzykowałem pracę bez wentylatorów, lecz przy intensywniejszej pracy na nowszych układach (powyżej 3 GHz Intela, lub procesorach AMD Athlon 64) radziłbym zamontować przynajmniej

bardzo cichy Papst 8412 N/2GLE (1500 RPM/12 dB/19,4 CFM/0,06 A/0,45 W/69 zł).

Pipe 101 to już klasyczna konstrukcja, która jednak wspomagana jest aż czterema rurami cieplnymi równomiernie rozprzodającymi ciepło po faszbinach radiatora. Dzięki temu energia cieplna odprowadzana jest z rdzenia procesora

w szybki i wydajny sposób. W tym przypadku od razu jednak radziłbym zamontować choćby wspomniany wyżej wentylator.

Obydwie konstrukcje mogą polecić wszystkim tym overclockerom, którzy nie muszą stosować ciekłego azotu czy ekstremalnych systemów chłodzenia wodnego połączonego z pytkami Peltiera. [CDA]



Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

Konkurs!

DO WYGRANIA WENTYLATORY:

Thermaltake POLO 735 eXtreme 3 in

Papst 8412N/2GLE 80mm 12 dBA

oraz pasta termoprzewodząca Arctic Ceramique



Odpowiedz na pytanie:

Czy Thermaltake Pipe 101 posiada wentylator?
A. Tak
B. Nie

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em pod numer 7164

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.TH.X, gdzie X oznacza wybraną odpowiedź.

Koszt wysłania SMS-a 1,22 z VAT
Regulamin konkursu na www.cdaction.com.pl
No odpowiedzi czekamy do 5 października.
Nagrody ufundował.

► CENA: 400 zł
► DOSTARCZYŁ: Logitech

► WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

► DANE TECHNICZNE
MOC ZESTAWU: 40 W RMS
MOC SATELIT: 2 x 8,5 W RMS
MOC SUBWOOFERA: 23 W RMS

PASMO PRZENOSZENIA:
35 Hz-20 kHz
ZESTAW: 2 + 1
DODATKOWE: pilot przewodowy

SECTOR | GŁOŚNIKOMANIA



► Bez siateczek wyglądają jeszcze ładniej.

Logitech Z3e

Jeżeli już masz dość „szemrania” standardowych głośników, może czas zmienić zestaw na taki, który zapewni odpowiednią moc basów.

TAK TO już bywa, że od czasu do czasu aż chciałoby się podkreślić nieco bas czy to oglądając film, czy grając w ulubioną grę. No cóż, chciałoby się, ale niestety nie ma co – standardowe „brzęczki” wystarczają jedynie do odegrania dźwięków systemowych – i to i tak w bardzo skromnej jakości. Dlaczego zatem nie zmienić głośników na te z większą mocą?

Urządzenia produkowane przez Logitech można właściwie kupować w ciemno – za każdym razem możemy się przekonać, że są to zestawy, którym bardzo niewiele można zarzucić pod względem jakości odtwarzania. Podobnie jest z zestawem Z3e.

Dwa satelity, które umieszczone zostały na zgrabnych aluminiowych pałkach, a przód zastąpiony został przez charakterystyczną drobną siatkę. Trzeba przyznać, że wygląd satelit jest dla oka bardzo pozytywny, chociaż osobiście bardziej podobają mi się te ze zdjętymi siateczkami maskującymi. Subwoofer to standardowy (już od kilku serii bez większych zmian wizualnych) drewniany sześcian. Jak zwykle na minus musimy zakwalifikować głąbkę natężenia basu, która jest umiejscowiona na tylnej ścianie głośnika – nie jest to z pewnością wygodne. W zestawie znajdziemy również przewodowy pilot z ogromną głąbką

natężenia głosu (bardzo wygodne rozwiązanie), przełącznikiem włączenia zestawu oraz wyjściem słuchawkowym. Niestety kolejny minus należy się za sposób połączenia wszystkich elementów – przewody są ułożone w jeden spłot, a w głośnikach kable wpięte na stałe. Nie mamy zatem dużej swobody przy rozstawianiu głośników, tym bardziej swobodnego ich przekładania.

Zestaw brzmi wyśmienicie. Co prawda, w pewnych zakresach i przy nasileniu siły basu dźwięk był nieco zniekształcony lub załamany się – jest to jednak efekt występujący sporadycznie i nie denerwuje zbyt w czasie codziennego użytkowania.

Gdyby tak jeszcze firma Logitech wbudowała bezpośrednio do pilota możliwość sterowania siłą basu i soprano byłbym już całkiem szczęśliwy – chociaż w aktualnej formie nie jest źle. [CDA]



Twój nowy aparat cyfrowy...

PHOTON 484



1399 zł
(w tym 22% VAT)

... który posiada potężny zoom optyczny i zaawansowane możliwości ingerencji w parametry zdjęcia. Wyborny dla profesjonalisty.

podstawowe dane techniczne

matryca rzeczywista	4 megapiksele CCD
matryca interpolowana	8 megapikseli
obiektyw	szkłany
zoom optyczny	8x (odpowiednik 40-352 mm dla filmu 35mm)
zoom cyfrowy	4x
pamięć wbudowana	16 MB (do 250 zdjęć)
nagrywanie video	tak (z dźwiękiem)

PHOTON 434



999 zł
(w tym 22% VAT)

... który wyróżnia się nieprzeczną szybkością działania, doskonałym układem optycznym i wyjątkową ergonomia. Przeznaczony zarówno dla profesjonalistów jak i amatorów fotografowania.

podstawowe dane techniczne

matryca rzeczywista	4 megapiksele CCD
matryca interpolowana	5.5 megapiksela
obiektyw	szkłany
zoom optyczny/cyfrowy	3x/4x
pamięć wbudowana	16 MB (do 250 zdjęć)
nagrywanie video	tak (z dźwiękiem)



PHOTON 41 ZOOM-3



989 zł
(w tym 22% VAT)

... który oferuje duży wybór zaawansowanych funkcji, dostępnych tylko w cyfrowkach z wyższej półki. Idealny dla początkującego fotoamatora.

podstawowe dane techniczne

matryca rzeczywista	4 megapiksele CCD
obiektyw	szkłany Ricoh
zoom optyczny/cyfrowy	3x/2x
karta pamięci w zestawie	32 MB (do 380 zdjęć)
ładowarka i akumulatory w zestawie	tak

PHOTON 304



549 zł
(w tym 22% VAT)

... który wyprzedza wszystkie aparaty w swojej klasie pod względem jakości wykonywanych zdjęć. Doskonała alternatywa dla tradycyjnego aparatu kompaktowego.

podstawowe dane techniczne

matryca rzeczywista	3 megapiksele CCD
matryca interpolowana	5 megapiksela
zoom cyfrowy	4x
pamięć wbudowana	16 MB (do 95 zdjęć)
nagrywanie video	tak

OPTIQUE 20EF



449 zł
(w tym 22% VAT)

... który jest niezwykle mały, lekki i poręczny, i który jest także kamerką Internetową. Z łatwością zmieścisz go do kieszeni i zabierzesz ze sobą wszędzie.

podstawowe dane techniczne

matryca rzeczywista	2 megapiksele CMOS
matryca interpolowana	3 megapiksela
zoom cyfrowy	4x
pamięć wbudowana	16 MB (do 90 zdjęć)
nagrywanie video	tak (z dźwiękiem)
kamera Internetowa	tak

KOSZ NA ŚMIECI



20 w 1

... który jest odpowiednim miejscem na Twój stary aparat analogowy.

podstawowe dane techniczne

pojemność rzeczywista	12 aparatów analogowych
pojemność interpolowana	*20 aparatów analogowych (po upchnięciu)
pamięć wbudowana	niedostępna w tym modelu
szkielet	aluminium + stal kwasoodporna
dodatkowe funkcje	doskonała wentylacja, kompresja i archiwizacja, możliwość użycia i biodegradacji, USB 2.0 (opcja)

W reklamie podano sugerowane ceny detaliczne. Realne ceny występujące na rynku mogą się od nich różnić.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
MULTIMEDIA VISION



NOWOŚĆ

NOWOŚĆ

NOWOŚĆ

STAROŚĆ

SPRZĘT DOSTARCZYŁY:

Dyski Maxtor
AB SA
WWW.AB.PLDyski Seagate
Seagate
WWW.SEAGATE.COMDyski Western Digital
Western Digital
WWW.WDC.COMDyski Samsung
Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
WWW.SAMSUNG.PL

MAX I/O | POJEMNOŚĆ ZA ROZSĄDNĄ CENĘ



Dyski twarde 160 GB

Do zrobienia tego zestawienia skłoniła mnie konieczność dokupienia do prywatnego komputera dysku twardego, gdyż miejsce na mojej starej 80-tce zaczynało się już kurczyć. Obróbka filmów kręconych cyfrową kamerą, przechowywanie zdjęć i wiele innych danych to w dzisiejszych czasach ciężkie gigabajty.

KIEDY przeglądałem oferty producentów, okazało się, że atrakcyjne pod względem stosunku ceny do pojemności są urządzenia o pojemności 160 GB, choć 200-ki niemal depczą im po piętach. Aby sobie, a przede wszystkim naszym czytelnikom, przybliżyć parametry tych urządzeń, postanowiłem wykonać zestawienie dysków czterech najpopularniejszych firm. W niniejszym uwzględniłem aż osiem urządzeń, a to dlatego, że porównałem nie tylko produkty poszczególnych firm między sobą, lecz także dałem szansę ich odpowiednikom wykorzystującym odmienny sposób przesyłania danych. I tak mamy tu zestawienie konstrukcji ze złączami UltraATA i SerialATA.

Nowoczesny interfejs, jakim jest magistrala SerialATA, nie przyniósł w większości przypadków przyrostu prędkości w stosunku do UltraATA,

częściej... nieznaczne jej obniżenie, co widać po porównaniu osiągnięć odpowiadających sobie urządzeń z tymi złączami. Mimo to SerialATA ma bardzo ważną cechę, którą doceni niejeden użytkownik silnego zestawu komputerowego. Urządzenia te korzystają z bardzo cienkich taśm przewodów łączących dyski z płytą główną, co pozwala na lepsze ich rozmieszczenie w obudowie komputera, a to ma niebagatelny wpływ na obieg powietrza we współczesnych, mocno rozgrzewających się wnętrzach komputerów. Dodatkowo nowoczesne płyty główne są w stanie operować na macierzach dyskowych, które w większości można tworzyć jedynie przy wykorzystaniu dysków SerialATA.

Aby obraz wydajności i przydatności dysków był pełniejszym, wykonałem podwójną pracę - konkretniej wykonałem procedurę testową dla każdego urządze-



nia na dwóch platformach testowych. W pierwszej udział wziął mój sprzęt prywatny (MSI K7N2 Delta-ILSR/AMD Athlon XP Mobile 2500+/1 GB DDR400 KingMax), w drugiej laboratoryjna platforma testowa (ASUS P4C800 Deluxe/IP 4 3,06 GHz/1 GB DDR400 KingMax). Do zmierzenia wydajności dysków posłużyło kilka bardziej i mniej popularnych programów testowych. Oczywiście można by jeszcze dodać ręczne kopiowanie danych pomiędzy dyskami, partycjami i innymi urządzeniami, lecz w tym przypadku duże znaczenie miałyby także inne komponenty, takie jak dyski, na które, i z których, kopiowalibyśmy dane, urządzenia archiwizujące itp.

Mam nadzieję, że dzięki temu zestawieniu (w tabelce na sąsiedniej stronie) niemal każdy będzie w stanie dobrać dla siebie dysk do własnych potrzeb, biorąc pod



uwagę wydajność i cenę poszczególnych urządzeń.

W poniższych testach - pod względem wydajności - wyróżniły się dyski Maxtor, są one jednak najdroższe z tych w zestawieniu. Konstrukcje Samsung, Western Digital i Seagate w różnych testach „zamieniają” się pozycjami. Ich ceny są zbliżone. Samsungi okazały się najbardziej cichymi napędami, co predestynuje je do stosowania w systemach, których właściciele cenią sobie ponad wszystko jak najmniejszy hałas generowany przez zestaw komputerowy. Inne urządzenia były wyraźnie głośniejsze, choć i one zamontowane w obudowie dawały się we znaki jedynie w ekstremalnych sytuacjach - w większości wydajnych systemów zagłuszy je szum wentylatorów. Seagate kusci natomiast 5-letnią gwarancją na swoje dyski.

Ja już wiem, jaki dysk kupić, a wy? **[CDA]**

SerialATA

UltraATA


 Wyniki porównania

Dysk		Maxtor DiamondMax Plus 9	Seagate Barracuda 7200	Samsung Spinpoint	Western Digital	Maxtor DiamondMax Plus 9	Seagate Barracuda 7200	Samsung Spinpoint	Western Digital
Model		6Y160MH0	ST3160023AS	SP1614C	WD1600J0	6Y160P0	ST3160023A	SP1614N	WD1600JB
CACHE	MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB
Prędkość obrotowa	RPM	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
Cena	Dysku	zł	566	510	469	469	420	444	440
	Za 1 MB	zł	354	319	293	293	263	278	275
Platforma	MSI K7N2 Delta II SR/AMD Athlon XP Mobile 2500+/1 GB DDR400 KingMax								
CrystalMark	Sequential Read	MB/s	56.63	55.62	56.19	54.17	56.71	55.72	59.34
	Sequential Write	MB/s	36.22	33.75	36.61	36.59	55.11	54.07	58.04
	Random Read 512 KB	MB/s	34.46	34.23	24.51	28.65	34.33	33.72	31.73
	Random Write 512 KB	MB/s	35.72	23.90	36.26	36.10	46.48	33.73	44.76
	Random Read 64 KB	MB/s	8.94	9.18	8.32	8.56	9.21	9.50	8.31
	Random Write 64 KB	MB/s	25.93	11.66	17.67	16.54	25.18	14.16	18.66
	Overall Score		7913.00	6732.00	7179.00	7222.00	9079.00	8033.00	8831.00
Performance Test 5	Sequential Read	MB/s	56.90	55.80	56.00	54.60	56.90	55.70	58.80
	Sequential Write	MB/s	35.00	32.40	35.50	35.20	51.90	51.80	53.30
	Random Seek + RW	MB/s	6.00	5.50	5.50	5.10	6.20	4.70	4.80
	Disk Mark		258.50	247.20	255.90	250.70	303.50	296.50	308.80
	PassMark Rating		5170	4940	5120	5010	6070	5930	6180
HD Tach 3.0.1.0	Average Read	MB/s	48.90	47.10	49.60	50.30	49.00	45.80	50.50
	Random Access	ms	15.70	12.70	15.90	20.20	14.80	14.80	14.00
	Burst Speed	MB/s	93.30	80.60	88.60	94.10	113.80	88.10	88.60
SiSoft Sandra 2004	Drive Index	MB/s	38.00	37.00	39.00	41.00	50.00	52.00	47.00
	Buffered Read	MB/s	60.00	34.00	47.00	88.00	40.00	40.00	37.00
	Sequential Read	MB/s	57.00	56.00	51.00	55.00	57.00	56.00	60.00
	Random Read	MB/s	11.00	11.00	14.00	25.00	40.00	40.00	39.00
	Buffered Write	MB/s	36.00	35.00	37.00	31.00	66.00	80.00	89.00
	Sequential Write	MB/s	37.00	35.00	37.00	37.00	57.00	56.00	59.00
	Random Write	MB/s	37.00	28.00	37.00	30.00	45.00	39.00	42.00
	Average Access Time	ms	75.00	70.00	50.00	22.00	8.00	7.00	9.00
PCMark04 Pro	XP Startup	MB/s	7.30	7.40	6.80	7.70	7.30	7.10	7.50
	Application Loading	MB/s	6.30	6.80	6.70	6.60	7.00	6.70	7.10
	File Copying	MB/s	27.90	28.00	33.60	32.50	38.40	27.60	40.10
	General HDD Usage	MB/s	5.00	5.40	5.30	5.50	5.50	5.20	5.60
Platforma	ASUS P4C800 Deluxe/PII 4 3.06 GHz/1 GB DDR400 KingMax								
CrystalMark	Sequential Read	MB/s	56.66	55.63	56.18	52.91	56.72	55.70	58.52
	Sequential Write	MB/s	58.94	55.63	57.90	56.32	59.21	55.80	60.05
	Random Read 512 KB	MB/s	34.10	34.45	21.35	21.40	33.80	33.61	30.30
	Random Write 512 KB	MB/s	49.24	33.87	45.33	38.91	49.30	33.92	46.99
	Random Read 64 KB	MB/s	9.04	9.14	8.25	9.15	9.38	9.42	8.33
	Random Write 64 KB	MB/s	25.83	13.39	17.51	21.14	26.38	14.06	17.50
	Overall Score		9350.00	8082.00	8260.00	7989.00	9390.00	8098.00	8866.00
Performance Test 5	Sequential Read	MB/s	56.90	55.80	55.20	54.70	57.00	55.80	58.40
	Sequential Write	MB/s	54.40	55.00	53.20	48.20	54.70	55.00	56.10
	Random Seek + RW	MB/s	5.10	4.40	4.30	4.00	5.00	4.40	4.40
	Disk Mark		307.20	304.30	297.60	282.00	308.20	304.10	313.90
	PassMark Rating		6140	60.90	59.50	56.40	6160	60.80	62.80
HD Tach 3.0.1.0	Average Read	MB/s	48.90	47.10	49.60	50.30	49.00	46.20	50.50
	Random Access	ms	14.70	12.60	15.10	20.20	14.60	14.70	13.80
	Burst Speed	MB/s	117.50	102.00	131.60	125.10	91.30	90.70	91.00
SiSoft Sandra 2004	Drive Index	MB/s	51.00	49.00	45.00	45.00	51.00	50.00	50.00
	Buffered Read	MB/s	40.00	40.00	34.00	24.00	40.00	40.00	46.00
	Sequential Read	MB/s	57.00	56.00	55.00	55.00	57.00	56.00	58.00
	Random Read	MB/s	40.00	40.00	28.00	29.00	40.00	40.00	38.00
	Buffered Write	MB/s	83.00	97.00	123.00	64.00	63.00	75.00	80.00
	Sequential Write	MB/s	57.00	56.00	55.00	55.00	57.00	56.00	59.00
	Random Write	MB/s	44.00	39.00	40.00	40.00	44.00	39.00	37.00
	Average Access Time	ms	8.00	7.00	18.00	16.00	7.00	7.00	9.00
PCMark04 Pro	XP Startup	MB/s	9.10	8.70	8.20	8.60	9.00	8.60	7.10
	Application Loading	MB/s	6.90	7.00	7.10	6.70	7.00	6.70	6.90
	File Copying	MB/s	39.70	31.40	43.00	41.70	37.70	27.20	36.10
	General HDD Usage	MB/s	5.60	5.70	5.80	5.80	5.60	5.30	4.90

■ CENA: 1699 zł (10 GB), 1999 zł (20 GB), 2749 zł (40 GB)
 ■ DOSTARCZYŁ: INTONEQ,
 ul. Wrocławska 2a, 01-490 Warszawa
 ■ WWW.INTONEQ.COM

■ DANE TECHNICZNE
 MAGISTRALA: USB 2.0
 ZAKRES CZĘSTOTLIWOŚCI:
 20 Hz-20 KHz
 WYJŚCIE NA SŁUCHAWKI: 2*20 mW

DYNAMIKA: 90dB (MP3), 50 (FM)
 AUDIO (TUNER FM): 87,5-108 MHz
 OBSŁUGA PLIKÓW: MPEG 1/2/2.5
 Layer 3, WMA, ASF
 BIT RATE: 32-320 Kbps

TAG: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0
 ZASILANIE: zasilacz sieciowy, wbudowany akumulator litowo-polimerowy 1300 mAh
 WYMIARY: 60 x 19 x 105 mm

WAGA: 160g (bez baterii)
 CZAS ODTWARZANIA: do 16 godzin (MP3/WMA/ASF)
 INNE: dołączone słuchawki, przewód USB

MACIEK JAKUBSKI | UŻYTECZNY ODTWARZACZ



iRiver iHP-100

Nie kończącej się fali odtwarzaczy mp3 ciąg dalszy. Tym razem produkt z najwyższej półki, raczej średnio dostępny dla zwykłych śmiertelników. Cena jego jest jednak rezultatem polityki firmy, choć mam wrażenie, że mogłaby być ona niższa. Cóż, za ekskluzywnie rzeczy się płaci, a do takich iHP-100 należy.

Muszę od razu przyznać, że mam bardzo mieszane uczucia względem iHP-100. Z jednej strony, na pewno jest to użyteczny sprzęt, z drugiej zaś, jego cena oraz kilka rzeczy, które decydują o tym, że nie jest to jednak sprzęt doskonały, jak sugeruje producent. Po kolei - największą zaletą odtwarzacza jest duży, bo aż 10 GB, dysk twardy. Nie muszę chyba mówić, jak wiele muzyki da się wepchnąć na taki dysk. Nie tylko zresztą muzyki, bo śmiało możemy używać iHP-100 jako przenośnego dysku twardego (podłączanego przez USB). Co ciekawe i warte podkreślenia, firma iRiver produkuje obecnie urządzenia z dyskami o pojemności 20 GB (za 1999 zł) i 40 GB (za 2749 zł).

Mimo tak dużego dysku twardego, sprzęt zachowuje małe wymiary. I tu pojawia się pierwszy problem. Małe wymiary, ale mimo to jest dużo większy i co najważniejsze, kilkadziesiąt razy cięższy od

zwykłych sticków. Dlatego nie jestem pewien, czy traktując iHP-100 jako odtwarzacz, nie lepiej wybrać sticka o pojemności 128 lub 256 MB. Prawdę mówiąc 256 MB w zupełności wystarcza do nagrania ulubionych płyt. Poza tym - jeśli chodzi o wrażenia audiofilne, iHP-100 jakoś mnie nie zabił. **Oprogramowanie** niby najnowsze, ale **dźwięk i tak taki sobie**. Dużo bardziej pod tym względem podobał mi się stick iRiver iFP-195TC (7/2004). Słychać taki lekki pogłos. Nie wiem, czy to wina słuchawek, czy samego sprzętu (raczej to drugie), ale do kategorii exclusive iHP-100 daleko. Nawet mający zapewnić doskonałą jakość equalizer niczego nie zmienia. Jakbym nie kombinował - dźwięk jest niezadowolający.

Kolejna sprawa to pilot. Niestety sterowanie nim nie jest zbyt wygodne - być może trzeba się przyzwyczaić, ale ja wolę przyciski na samym odtwarzaczu. Trochę

dziwnie, że słuchawek nie możemy podłączyć bezpośrednio do sprzętu, tylko do pilota, przez co jesteśmy zmuszeni do noszenia go.

Teraz parę słów o tym, co mi się podoba w iHP-100. Po pierwsze, **oprócz plików mp3 odtwarza także pliki zapisane w formacie WAV, ASF i WMA**. Po drugie, **duży wyświetlacz** w odtwarzaczu i **dobry interfejs**, dzięki czemu możemy się śmiało poruszać po menu. Całkiem niezłe również sprawuje się tu dyktafon. Głównie dlatego, że nie jest to plastikowy stick, a solidnie zbudowane urządzenie.

Sam nie wiem do końca, co sądzić o iHP-100. Jako odtwarzacz średnio się sprawdza. Wolę dużo mniejsze i lżejsze sticki, które często mają lepsze parametry audio, a nagrywają nie gorzej niż iHP-100. Zawsze jednak możemy używać tego sprzętu jako przenośnego dysku twardego.

■ Kolejny konkurent iPod.

Wygodniej podpiąć takie cudo pod USB, niż męczyć się z kieszenią. Kłopot w tym, że normalny dysk twardy jest kilkakrotnie tańszy. Może więc kupić dysk i stick i zaoszczędzić kilkaset złotych?

PS Tak na marginesie warto wspomnieć o dziwnych cenach odtwarzaczy. Jak to możliwe, że różnica w cenie na Zachodzie pomiędzy wersją z dyskiem 10 GB a 40 GB nie jest wielka, prawie niezauważalna, tymczasem w Polsce wynosi ponad 1000 złotych? [CDA]



POWER - Wydajność/prędkość/możliwość
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

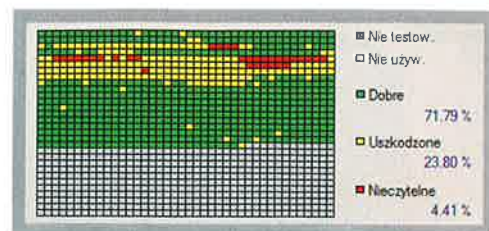
■ CENA: 339 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Samsung Electronics
 Polska Sp. z o.o.
 ■ WWW.SAMSUNG.PL

■ DANE TECHNICZNE
 INTERFEJS: ATAPI/EIDE
 ZAPIS CD-R/RW: do 32x/24x
 ZAPIS DVD-R/RW: 12x/4x
 ZAPIS DVD-R/RW: 8x/4x

ODCZYT CD-R/RW: 40x/32x
 ODCZYT DVD-R/RW:
 +R/RW: 8x
 CD-TEXT: tak
 OVERBURNING: tak

BUFOR: 2 MB
 PROGRAMY: Nero Express 6.3.0.2, In-
 terVideo WinCinema 2, WinDVD Re-
 corder, WinDVD Creator, DVD Copy,
 InCD4

MAX I/O | TANI I CAŁKIEM DOBRY



Samsung TS-H542A

Otrzymujemy od czytelników zapytania, dlaczego z łamów CDA niemal zniknęły opisy nagrywarek CD-RW. Najprostszą odpowiedzią jest to, że ceny nowych napędów łączących możliwość przenoszenia danych na stare krążki CD-R/RW, jak i nowe DVD±R/RW tanieją z tygodnia na tydzień i dostępne są już za całkiem przystępne kwoty.

Kolejna ciekawą propozycją na rynku, jeśli chodzi o tego typu urządzenia, jest nagrywarka **Samsung TS-H542A**, która jest w stanie przenosić dane na płytki z szybkością dochodzącą do 12x (DVD+R), 8x (DVD-R) i 4x (±RW). Oczywiście prędkości te dotyczą tylko nagrywania przy brzegach płyt – a to i tak nie wszystkich. Zazwyczaj napędy tego typu rozpoczynają nagrywanie ze sporo niższą

szybkością (przy początku – środku płyty), a kończą z maksymalną, na jaką pozwala nośnik. Prędkość wypalania danego nośnika ustalana jest albo poprzez odczyt danych z sektorów płyty, w których zapisane są parametry jakościowe krążka (ATIP), lub poprzez test, jaki urządzenie wykonuje, nagrywając i odczytując dane ze specjalnie do tego przeznaczonych sektorów płyty.

Testowany sprzęt okazał się tym razem przyzwoitym napędem, szczególnie zważywszy na fakt dość dobrej korekcji błędów, szybkość odczytu i zapisu. Mankamentem mogą być problemy z niektórymi płytami audio, co ciekawe – różne nośniki z tym samym systemem zabezpieczeń dawały różne rezultaty przy ripowaniu (zgrzywanie muzyki z krążka na dysk twardy). Podobnie rzecz ma się z zabezpieczeniami progra-

mów i gier. Czasem zdarza się, że odczyt jest dość szybki, a czasem strasznie zwalnia. Mniemam, że jest to przypadłość firmware'u, jaki w niniejszym napędzie zainstalowano (w momencie testów nie był dostępny nowszy).

Ogólnie rzecz ujmując, Samsung TS-H542A sprawia pozytywne wrażenie i można rozważyć jego zakup, gdyż tak parametry, jak i cena są dość obiecujące. **(CDA)**



Testy wykonano na nośnikach TDK (i nie tylko!)

3rd EYE



- monitorowanie najważniejszych parametrów systemowych
- odczyt temperatury systemu, zasilania komponentów i prędkości działania wentylatorów
- podkręcanie „na gorąco”
- informowanie o nowej poczcie i wiadomościach MSN
- zerowe obciążenie CPU
- włączanie/wyłączanie systemu

ABIT
Advanced Durability

AA8-3RD EYE

- współpraca z CPU Intel® Prescott LGA775 z szyną FSB 800 MHz
- chipset Intel 925X/ICH6R
- pamięć DDR2 533/400, 4 gniazda DIMM
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 7.1 HD z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT μGuru™, ABIT Guru Clock™

AG8-3RD EYE

- współpraca z CPU Intel® Prescott LGA775 z szyną FSB 800/533 MHz
- chipset Intel 915P/ICH6R
- pamięć DDR 400/333, 4 gniazda DIMM
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 5.1 z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT μGuru™, ABIT Guru Clock™

AV8-3RD EYE

- współpraca z CPU AMD® Athlon™ 64/ Athlon™ 64 FX w wersji Socket 939
- szyna systemowa 2000 MHz z technologią HyperTransport™
- chipset VIA® K8T800 Pro/VT8237
- pamięć DDR 400/333, 4 gniazda DIMM
- 2 x SATA 150 RAID, 2 x Ultra ATA/133
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 5.1 z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT μGuru™, ABIT Guru Clock™



Sięgaj, gdzie wzrok nie sięga

» CENA: 740 zł
» DOSTARCZYŁ: Veracomp
» WWW.VERACOMP.PL

» DANE TECHNICZNE
ROZDZIELCZOŚĆ OPTYCZNA:
3200 x 6400 dpi
UKŁAD OPTYCZNY: CCD
GŁĘBIA KOLORU: 48 bitów
MAKSYMALNY OBSZAR
SKANOWANIA: 216 mm x
297 mm
INTERFEJS: Hi-Speed USB 2.0
PRZYSTAWKA DO MAT.
TRANSPARENTNYCH: tak
MAKSYMALNY OBSZAR
SKANOWANIA MATERIAŁÓW
TRANSPARENTNYCH: 101 mm
x 162 mm
POBÓR MOCY: 20 W
WYMIARY: 436 mm x 261 mm
x 80 mm
WAGA: 2,4 kg

SECTOR | DOSKONAŁE SKANOWANIE

» Nawet potrafi
stać.



Mustek BearPaw 6400TA Pro

Nazbierało się zdjęć z wakacji?... Może warto by stworzyć ich kopie w formie elektronicznej – jeżeli tak, powinieneś mieć skaner.

Najnowszym dzieckiem firmy Mustek z linii BearPaw jest BearPaw 6400TA Pro. Kończówka Pro mówi, że możemy się po urządzeniu spodziewać prawdziwie profesjonalnych rozwiązań – i w tym przypadku tak rzeczywiście jest. Urządzenie to oferuje rozdzielczość optyczną wynoszącą 3200 x 6400 dpi. Do komunikacji z komputerem skaner wykorzystuje port USB w standardzie 2.0, co zapewnia szybką komunikację i transfer danych. Ma to oczywiście odzwierciedlenie w szybkości samego procesu skanowania – po rozgrzaniu lampy arkusz formatu A4 skanowany w rozdzielczości 300 dpi i 24-bitowym kolorze trafia do komputera już po 40 sekundach. Na przednim panelu znalazły się tu przyciski szybkiego dostępu, dzięki którym błyskawicznie włączymy odpowiedni program (np. obsługi faksu).

Jakość uzyskiwanych skanów jest zadowalająca. Należy jednak pamiętać, że do wykorzystania maksymalnych możliwości urządzenia musimy się zaopatrzyć w sporą ilość wolnego miejsca na dysku. W zestawie znajdziemy również przy-

stawkę do skanowania materiałów transparentnych – a to powinno uciešić wszystkich amatorów standardowej kliszy fotograficznej.

Sam skaner sprawuje się bez zastrzeżeń. Sterownik Twain podaje nawet przybliżony rozmiar skanowanego dokumentu. Osobiście najbardziej denerwował mnie pasek postępu rozgrzewania lampy oraz postępu skanowania – niech mi ktoś powie, dlaczego ta ramka pojawia się na środku ekranu i to w dodatku na innych oknach? Nie można było jej ukryć czy wyłączyć (przynajmniej nie znalazłem takiej opcji). Oczywiście w stosunku do pozostałych zalet skanera jest to jedynie drobnostka, która zbytnio nie wpływa na ogólną ocenę. [GDA]



» CENA: 119,99 zł
» DOSTARCZYŁ: Media-Tech Polska
Brzeziny 13B, 05-074 Halinów
tel. (0 22) 760 39 99
» WWW.MEDIA-TECH.COM.PL

» DANE TECHNICZNE
CZUŁOŚĆ SENSORA: 800 dpi
PODŁĄCZENIE: PS/2 i USB
ZASIĘG: do 1,5 m
PRZYCISKI: 8 (w tym jeden w rolce)
ZASILANIE: 2*AAA (dołączone
akumulatory)
DODATKOWE: jeden z przycisków
ma na stałe przyporządkowaną funk-
cję Office, dwa przy rolce mają
funkcję PageUp/PageDown
INNE: odbiornik jest jednocześnie
ładowarką (podłącza się do niego
zasilacz sieciowy)



Wyróżnienie: za dobry stosu-
nek możliwości do ceny (ECO).



» Dość dobrze dopracowana,
w miarę tania mysz optyczna
z sensorem 800 dpi.

Media-Tech MT-1015

Wiele firm produkujących lub firmujących swoim logo wiele produktów stara się trzymać poziom, lecz nie zawsze się to udaje.

Media-Tech, często postrzegany jako „klasa średnia”, zaskoczył nas ciekawym produktem z dziedziny urządzeń wskazujących – myszą.

Media-Tech MT-1015 Navigator to propozycja ciekawsza od prezentowanej miesiąc temu MAXa-IO. Ta konstrukcja jest jakby bardziej dopracowana, ma większe możliwości, a na dodatek jest tańsza. Przy rolce, będącej jak zwykle także środkowym przyciskiem, znajdują się dwa małe strzałki-przyciski odpowiedzialne za funkcje PageUp i PageDown (strona w przód/strona w tył), a mniej więcej centymetr od PgDown jest znany z poprzedniej myszy przycisk NAVIGATOR. Tym razem dodatkowe przyciski są dość twarde i tak rozmieszczone, by przy graniu czy pracy nie wcisnąć ich przypadkowo. Po bokach

rozmieszczono dwa dodatkowe przyciski, którym można przypisać funkcje z listy (podobnie jak środkowemu – rolce).

Wielkim plusem jest fakt, że mysz po dłuższym czasie (kilkanaście minut) przechodzi w stan uśpienia, z którego obudzić ją może tylko kliknięcie dowolnym przyciskiem – jest to najlepszy system oszczędzania energii. Poza tym, gdy baterie są już na wyczerpaniu, rolka zaczyna pulsować na różowo; podobnie w przypadku gdy umieszczamy gryzonią w ładowarce, pełne akumulatory sygnalizowane są miganiem rolki (jednostajnie świeci w czasie ładowania). Mankamentem w stosunku do poprzedniczki jest efekt akceleracji wstecznej – przy bardzo szybkich ruchach myszą kursor często pozostaje w miejscu. Przy standardowej pracy i graniu nie zdarza się to niemal wcale – nie musimy aż tak szybko poruszać myszą.

Jeśli poszukujecie bezprzewodowej myszy z wieloma przyciskami i sensorem 800 dpi, MT-1015 za mniej niż 120 złotych jest propozycją dla was. [GDA]

Konkurs! Konkurs!

DO WYGRANIA 3 MYSZKI MT 1015

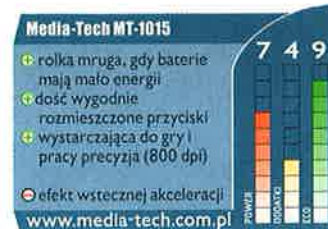
Odpowiedz na pytanie:
Mysz MT-1015 zasilana jest
akumulatorami...

- A) Ni-Cd
- B) Ni-Mh
- C) Li-Ion

Prawidłową odpowiedź prześlij sms-em
pod numer **7164**

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.MTX, gdzie X oznacza wybraną
odpowiedź.

Koszł wysłana SMS-a 1,22 z VAT
Regulamin konkursu na www.cdaction.com.pl
Na odpowiedzi czekamy do 5 października
Nagroda sfinansowana przez Media-Tech



POWER – Wydajność/prędkość/możliwość
DODATKI – Programy/Gry/Przewodność/Bateria/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

■ CENA: 2189 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Sapphire

■ WWW.SAPPHIRETECH.COM

■ DANE TECHNICZNE
 PROCESOR 3D: ATI Radeon X800 Pro
 PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
 ZEGAR GPU/MEMORY: 475/1100 MHz

MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
 WYJŚCIA DVI: tak
 WYJŚCIA VIDEO: tak, ViVo
 WEJŚCIA VIDEO: tak, ViVo

OPROGRAMOWANIE: Driver+soft APE, CyberLink PowerDVD 5 2 Ch, CyberLink PowerDirector 2.55 VE Pro, Prince of Persia: The sands of Time, Splinter Cell: Pandora Tomorrow

TECH-NICK | TOXYCZNA PRĘDKOŚĆ



■ Rozbudowany system chłodzenia pozwala na wykrzesanie dodatkowych pokładów mocy z układu X800 Pro.

Wyniki porównania

	Firma	Sapphire	ATI	Sapphire	ATI	Sparkle	Sparkle
	Nazwa	X800 Pro	X800	X800 Pro	X800	GF 6800	GF 6800
	Typy graficzny	Standard	Standard	Toxic	XT PE	Ultra	Ultra
				4	4	Standard	4
				Antialias/	Antialias/		Antialias/
				8 Aniso	8 Aniso		8 Aniso
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	19583	19571	17540	17289	18571	16091
3D Mark 03	Default Benchmark	10618	11771	7040	7152	12221	7987
UT 2003		215,42/ 75,79	221,13/ 75,70	186,48/ 74,91	189,49/ 75,50	214,73/ 75,39	188,36/ 75,03
Codecreatures		5998	6381	4634	5109	6775	5215
X-2 The Threat	(1600)	60 807	64 571	42 873	46 608	60 995	48 791
Aquamark 2	(Min/Max/ Avg)	0,6/127,2/ 85,4	0,9/126,8/ 88,1	0,5/101,0/ 64,9	0,9/101,8/ 74,3	78,5/ 134,4/98,5	43,7/97,7/ 69,4
Aquamark 3	(FPS/ Triangles)	53,57/ 16124730	53,47/ 16096259	50,47/ 15191993	50,48/ 15194203	63,19/ 19020138	52,22/ 15718032
Doom 3	(1024 Low/ Med/High/ Ultra)	63,3/63,0/ 60,9/60,8		45,3/44,8/ 44,7/44,6		67,2/67,0/ 66,7/66,2	63,9/63,5/ 63,3/62,0
Farcry	(1024/1600 Max Detail)	50,88/ 48,51	52,20/ 53,35	49,47/ 36,29	53,46/ 44,51	48,07/ 46,06	46,08/ 45,32

Platforma testowa: P4 3.06 GHz/ASUS P4C800 DELUXE/1 GB DDR Corsair/Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB

Sapphire Radeon X800 Pro Toxic

Niedawno, w numerze 7/2004, prezentowaliśmy kartę Sapphire Radeon X800 Pro. Tym razem do testów otrzymaliśmy kartę Sapphire Radeon X800 Pro, lecz nie taką samą jak wymieniona wcześniej. Jest to wersja nazwana Toxic.

Charakterystyczna właściwością Toxic jest system chłodzenia, jaki został w tej karcie zastosowany. Zamiast standardowego radiatora z wentylatorem wykorzystano tu system z rozbudowanym metalowym blokiem obudowanym przezroczystym plastikowym „korytarzem”, do którego powietrze nawiewa dość spory i niezbyt głośny wiatrak. Dodatkowo z tyłu zamontowano aluminiowy stelaż, który ma za zadanie odprowadzić nadmiar ciepła generowany przez umieszczone tam pamięci. W standardowej wersji nie jest to potrzebne, lecz tu jest jak najbardziej wskazane. Dzięki Systemowi APE (Automatic Performance Enhancer) standardowy zegar taktujący pracę pamięci 900 MHz

zamieniany jest na wartość 1100 MHz. Jest to 22-procentowy przyrost, co widać w wynikach umieszczonych w tabelce. W części testów karta ta niemal dorównuje Radeonowi X800 XT PE, a w niektórych jest nawet szybsza. Na pewno ma na to wpływ zastosowanie nowszych bardziej dopracowanych sterowników Catalyst 4.9 i DirectX w wersji 9.0c. Mimo to wyniki robią wrażenie. Sprawdziłem działanie karty w różnych grach i muszę przyznać, że jej moc wystarczy do zabawy ze wszystkimi obecnymi na rynku pozycjami, włączając w to DOOM-a, i to nawet na słabszych komputerach z procesorami do 2 GHz i 512 MB pamięci operacyjnej. Wiem, że może to być kon-

figuracja niedostępna dla wielu, dlatego sprawdziłem także działanie całosci na zestawie AMD Athlon 1600+ z 512 MB pamięci. Gra uruchamiała się bez problemu w rozdzielczości 800 x 600 przy ustawieniach High, przy 1024 x 768 przy High zdarzały się momenty żabkowania. Cóż, do tego typu pozycji potrzebny jest mocny procesor i sporo pamięci. Przy innych grach wystarczy taka karta graficzna i 256-512 MB pamięci operacyjnej i procesor z zegarem 1200-1600 MHz.

Karta ma moduł ViVo, dzięki czemu możemy podziwiać obraz z komputera na TV (filmy, gry), a także zapisać w cyfrowej formie filmy z magnetowidu czy kamery. Do obsługi tych funkcji przyda się zapewne dołączone oprogramowanie.

Toxic robi pozytywne wrażenie do momentu, gdy słyszy się cenę tego cacka. Niemal 2200 to mimo wszystko dość sporo dla przeciętnego zjadacza chleba. Jednak jeśli ktoś ma taką kwotę do wydania na kartę graficzną, niech się nie zastanawia - tylko kupuje. **ICDA**



■ CENA: 3200 zł
■ DOSTARCZYŁ: AMD Polska

■ DANE TECHNICZNE
PODSTAWKA: Socket 939
MAGISTRALA: 200 MHz
MNOŻNIK: 12

ZEGAR: 2,4 GHz
ZASILANIE RDZENIA: 1,50 V
CACHE L1/L2: 128/512 KB

■ WWW.AMD.PL

TECH-NICK | MAKSYMALNA MOC?



■ 64 bity w biurkowym komputerze.

AMD Athlon 64 3800+

Od dłuższego już czasu na rynku dostępne są procesory AMD z serii Athlon 64. Tym razem prezentujemy najszybszy z nich oznaczony symbolem 3800+ - taktowany jest on zegarem 2400 MHz.

Najważniejszą cechą nowych układów AMD jest możliwość obsługi systemów oraz aplikacji 64-bitowych w komputerach domowych i przenośnych. Oczywiście obecne systemy pracują w trybie 32-bitowym, lecz w przygotowaniu jest i popularny Windows XP (wersje beta są dostępne do testów) oraz różne dystrybucje Linuksa. Mimo że Athlon 64 obsługuje 64-bitowe rejestry pamięci, jest on w stanie bez najmniejszego problemu wykonywać obliczenia na rejestrach o połowę mniejszych, dzięki czemu już teraz możemy korzystać z tych procesorów, a po wprowadzeniu na rynek systemów 64-bitowych przesiąść się na nie bez konieczności zmiany platformy sprzętowej. Kolejną innowacją wprowadzoną wraz z nowymi układami jest zintegrowanie w nich kontrolera modułów DDR RAM, co pozwala wydajnie zawiązać komórkami pamięci. Ma to pozytywny wpływ na wydajność systemu.

Enhanced Virus Protection to technologia wbudowana w procesor, którą

będzie można wykorzystać, gdy tylko pojawi się dodatek SP2 do Windows XP. Dzięki temu będziemy mogli korzystać z ochrony antywirusowej i firewalla wspomaganego sprzętowo.

Technologia HyperTransport ma za zadanie zapobiec obniżeniu wydajności komputera w przypadku powstawania „wąskich gardeł” przy przesyłaniu danych pomiędzy poszczególnymi elementami zestawu. Dzięki niej transfer danych dokonywany może być z szybkością do 14,4 GB na sekundę.

Dość już o technologiach. Sam procesor pracuje nad wyraz wydajnie. Jak możecie się przekonać, studiując tabelkę, szybkością niewiele ustępuje w niektórych aplikacjach układom Intelu taktowanym zegarem o około 1000 MHz szybszym, a w niektórych jest nawet wydajniejszy.

Dodatkowym atutem przy zastosowaniu Athlonów 64 oraz stosownych płyt głównych jest technologia Cool & Qui-

Wyniki porównania

	Firma	AMD Athlon 64 3800+ (2400 MHz)	Intel 3,4E GHz (800 MHz)	AMD 2500+ Barton Mobila Podkręcony (12,5*200 MHz)
	Nazwa	3800+ (2400 MHz)	3,4E GHz (800 MHz)	Podkręcony (12,5*200 MHz)
	Pamięć	512 KB L2	1 MB L2 - 90 nm	512 KB L2 - 130 nm
CacheMem 2.65	L1 (KB - R/W)	20707 / 18118	25420,0 / 19470,4	21616,1 / 17883,2
	L2 (512 KB - R/W)	12098,0 / 8982,4	13585,6 / 9409,6	7394,5 / 7514,1
	Main Memory Speed (MB/s)	4017,7 / 2187,1	4547,7 / 1648,5	1836,6 / 1193,6
Crystal Mark	ALU	9081	11175	7849
	FPU	11165	11667	10914
	MEM	7940	8326	3660
Mbench 1.0	Access Latency (ns)	512	77,2	95,2
	Int (R/W - MB/s)	3578 / 2129	4521 / 1764	1480 / 1145
	MMX (R/W - MB/s)	4274 / 2335	4826 / 1759	1918 / 1265
Super Pi	SSE (R/W - MB/s)	4275 / 4208	5472 / 4271	1713 / 170
	1M F2M / 4M F2M (s)	36 / 82 / 177 / 387	40 / 95 / 196 / 436	39 / 93 / 192 / 428
	Cypher (MB/s / Time)	1412 / 11,01	113,8 / 13,41	132,4 / 11,52
Science Mark 2.0	SGEMM (SSE/3DNow! / Compaq)	6911,03 / 5901,92 / 2089,48	7054,54 / 11445,94	4531,34 / 5841,53 / 2077,56
	DGEMM SSE2 Scalar	3403,46	1643,01	X
	DGEMM SSE2 Packed	3383,61	4189,58	X
PC Mark 04	DGEMM Compaq	1911,05	1607,34	1736,87
	DGEMM Assembly x87	3434,84	2637,1	3536,43
	Memory L1 (MB/s)	27665,03	X	21743,76
3D Mark 2001 SE	Memory L2 (MB/s)	8758,8	X	6704,77
	Memory (MB/s)	5729,37	4561,71	2761,15
	Default	4,752	5127	4153
3D Mark 03	Default	13765	12854	11521
	Default	3682	3551	3471
	640x480 / 32 bit	7834	65197	5148
X2 The Threat	640x480 Flyby/Batch	3102,7 / 101,95	254,55 / 65,98	225,91 / 76,28
	UT 2003	11034 / 3763	9343 / 3953	10361
	SISoft Sandra 2004	14942	17221	13918
Performance Test 5	CPU Multi-Media	22908 / 24660	24293 / 32132	23569 / 25120
	Memory Bandwidth	6104 / 6056	4968 / 4937	2860 / 2740
	Integer	182,5	291,9	178,5
Integer	Floating	364,1	336,8	395,2
	MMX	336,9	318,9	312,6
	SSE/3DNow!	118,8	199,5	127,5
Compression	Compression	2124,3	2143,1	2351,2
	Encryption	10,8	12,5	11,5
	Image Rotating	147,9	205,1	164,7
Sling Sorting	Sling Sorting	1289,1	916,2	822,3
	Mark	489,8	530	460,5
	Passmark Rating	132,2	143,1	127

Platforma testowa: Asus ABV Deluxe / 1 GB DDR Corsair / 2*CHX512-3200LL / TWRX1 / Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB Ultra ATA

et. Ma ona za zadanie zmniejszenie szybkości pracy procesora (gdy pełna moc nie jest wymagana) przy jednoczesnym obniżeniu napięcia zasilania procesora. Dzięki temu układ pobiera znacznie mniej energii i wydzielą mniej ciepła, a co za tym idzie - wentylator w systemie chłodzącym może pracować wolniej, generując mniejszy hałas. Jest to rozwinięcie technologii PowerNow! Stosowanej w procesorach „mobilnych”.

System z procesorem Athlon 64 3800+ zachowywał się poprawnie i nie można wiele zarzucić stabilności pracy przy zastosowaniu „boksowego” systemu chłodzenia. Oczywiście poszukiwacze dodatkowych MHz powinni zaopatrzyć układ w wydajniejszy system odbioru energii cieplnej, gdyż przy podwyższaniu taktowania ilość wydzielanego ciepła raptownie wzrasta.

Procesory z serii AMD Athlon 64 są godnymi polecenia alternatywami najszybszych układów Intelu. Jeśli macie zamiar wykorzystać ich moc przy 64-bitowych systemach operacyjnych, które mają się pojawić już całkiem niedługo, lub po prostu nie darzyć sympatią konkurencji - polecam je z czystym sumieniem. [GDA]



POWER - Wydajność/przydatność/możliwość
DODATKI - Programy/Gry/Przewidywanie/Gadgets
ECO - Cena porównania do POWER i DODATKI

■ CENA: 2199 zł
■ DOSTARCZYŁ: Pronox Tehnology SA

■ WWW.PRINOX.COM.PL

■ DANE TECHNICZNE
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce 6800 Ultra
PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 425/1100 MHz
MAGISTRALA: AGP 8x, 4x

WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA VIDEO: tak
WEJŚCIA VIDEO: nie
OPROGRAMOWANIE: PowerProducer 2 DE,
PowerDVD 5 2Ch, Spellforce (The Order Of

Dawn), Chaser, Arx Fatalis, Games Collection (Vietcong, Railroad Pioneer, Neighbors From Hell, Tropico 2: Pirate Cove, Aquanox 2: Revelation)
DODATKOWE: przewody i przejściówki

MAX I/O | ISKRY POWINNY SIĘ SYPAĆ...



■ Kolejna karta z układem Nvidia GeForce 6800 Ultra.

Sparkle GeForce 6800 Ultra

Na rynku królują karty ze średniego pułapu cenowego. Te najmocniejsze nie cieszą się aż takim zainteresowaniem, gdyż ich ceny przekraczają często dwa tysiące złotych. Nie tak dawno testowaliśmy i prezentowaliśmy kartę z procesorem Nvidia GeForce 6800 Ultra.

Tym razem postanowiliśmy sprawdzić, jak karta zachowa się po wprowadzeniu nowych wersji sterowników (61.76) i biblioteki DirectX 9.0c. Do tego typu testów wybraliśmy kartę Sparkle GeForce 6800 Ultra. To właściwie referencyjna konstrukcja Nvidii, wykorzystująca standardowy system chłodzenia zwany potocznie „susząrką”. Jest to zestaw radiatorów połączonych rurami cieplnymi wypełnionymi łatwo parującą substancją, dzięki której ciepło równomiernie rozkłada się na metalowych żebrach, a ciepło rozpraszane jest za pomocą wspomnianej „susząrki”. Pobiera ona powietrze z wnętrza obudowy i za pomocą kanałów ograniczonych tworzywem kieruje strugi na żebra radiatorów oraz wydycha je na zewnątrz. Dzięki temu karta jest skutecznie chłodzona i jednocześnie ogrzana powietrze nie podnosi temperatury wewnątrz obudowy komputera. Wbrew pozorom nie jest zbyt

głośna, a daje się we znaki tylko po wielu godzinach grania w upalny dzień. W innych sytuacjach mogą ją zagłuszyć inne urządzenia w komputerze.

Podwójne gniazdo zasilania (2*MoLEX) pozwala na skuteczniejsze dostarczenie prądu do karty. Pojedyncze złącze mogłoby spowodować przesłanie dużych porcji energii pojedynczymi ścieżkami na płytce drukowanej, a to mogłoby ją uszkodzić. Oczywiście trzeba by sobie wziąć do serca sugestię producenta, by **zastosować przynajmniej 350-watowy zasilacz dobrej firmy**. Tanie 350 mogą wyznaczyć ducha po kilku godzinach katowania komputera nową wymagającą grą. Jeśli zapewnimy dostateczną, ciągłą dostawę prądu - i DOOM 3 nie będzie straszny dla Sparkle'a. Różnica w wydajności pomiędzy trybami bez poprawy jakości obrazu i z włączonym filtrowaniem anizotropowym tekstur (8x) oraz antyaliasingiem (4x) jest

Wyniki porównania

	Firma Nazwa	Sparkle GF 6800 Ultra	ATI X800 XT PE	Sparkle GF 6800 Ultra	ATI X800 XT PE	Sapphire X800 Pro Toxic	Sapphire X800 Pro Toxic
	Tryb graficzny	Standard	Standard	4 Antialias/ 8 Aniso	4 Antialias/ 8 Aniso	Standard	4 Antialias/ 8 Aniso
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	18571	19571	16091	17289	19583	17540
3D Mark 03	Default Benchmark	12221	11771	7987	7152	10598	7040
UT 2003		214,73/ 75,39	221,13/ 75,70	188,36/ 75,03	189,49/ 75,50	215,42/ 75,79	186,48/ 74,91
Codecreatures		6775	6381	5215	5109	5998	4634
X-2 The Threat	(1600)	60,995	64,571	48,791	46,608	60,807	42,873
Aquamark 2	(Min/Max/ Avg)	78,5/134,4/ 98,5	0,9/126,8/ 88,1	43,7/97,7/ 69,4	0,9/101,8/ 74,3	0,6/127,2/ 85,4	0,5/101,0/ 64,9
Aquamark 3	(FPS/ Triangles)	63,19/ 19020138	53,47/ 16096259	52,22/ 15718032	50,48/ 15194203	53,57/ 16124730	50,47/ 15191993
Doom 3	(1024 Low/ Med/High/ Ultra)	67,2/67,0/ 66,7/66,2	*	63,9/63,5/ 63,3/62,0	*	63,3/63,0/ 60,9/60,8	45,3/44,8/ 44,7/44,6
FarCry	(1024/1600 Max Detail)	48,07/ 46,06	52,20/53,35	46,08/45,32	53,46/44,51	50,88/48,51	49,47/ 36,29

Platforma testowa: P4 3.06 GHz/ASUS P4C800 DELUXE/1GB DDR Corsair/Maxtor DiamondMax Plus 9 160 GB Ultra ATA

niewielka i waha się w granicach 60 klatek na sekundę przy ustawieniach Ultra. Oczywiście potrzebne jest także wsparcie ze strony procesora oraz pamięci operacyjnej. Karta zapewni doskonałą wydajność nie tylko w tej grze, ale także w przypadku innych, które są dostępne w sklepach, w tym dość wymagającej Americas Army 2, którą w wolnych chwilach męczą nasi DTP-owcy i narzekają, że ich karty nie dają sobie rady i dość często przymilają się, chcąc pożyczyc wydajną „grafikę”, choć na kilka dni, a gdy im się uda, „znikają” dla świata zewnętrznego.

Gdybym miał stosowną ilość gotówki, zapewne skusiłbym się na tę kartę lub na

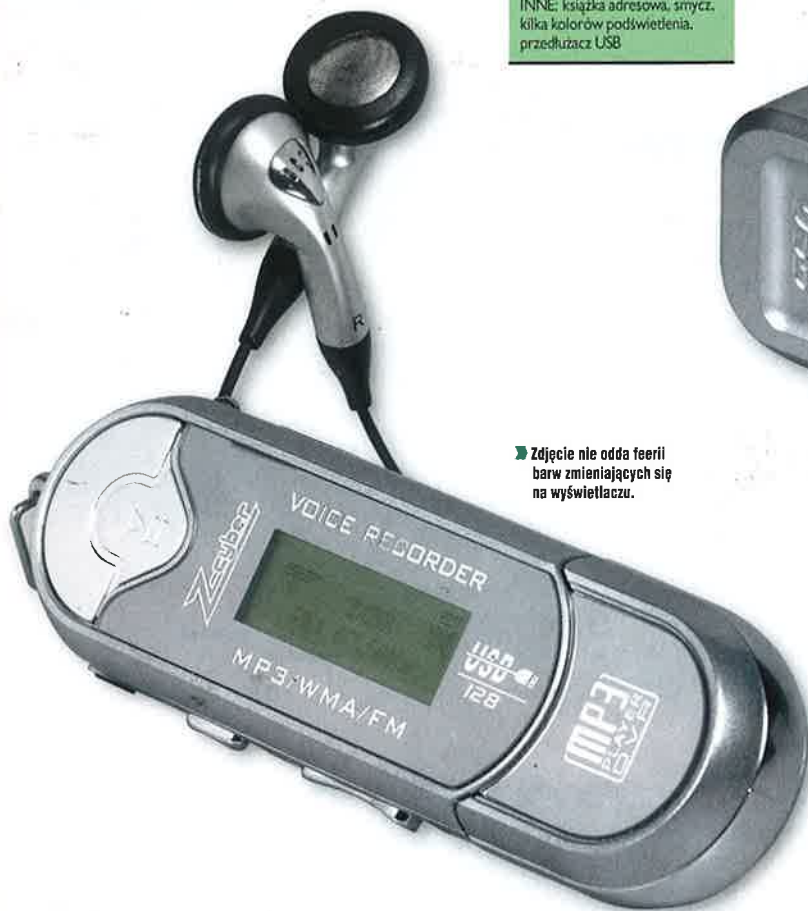
konstrukcję konkurencji (najwydajniejszy model). Niestety nie stać mnie na nią, dlatego ze smutkiem odsyłam wypożyczoną do testów Ultrę i wracam do swojego średnio szybkiego zestawu. **[CDA]**



» CENA: 289 zł (128 MB), 359 zł (256 MB)
» DOSTARCZYŁ: MEGABAJT ul. Rydygiera 8 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
» WWW.MEGABAJT.COM.PL

» DANE TECHNICZNE
ZASILANIE: bateria AAA (ok. 10h odtwarzania)
Siedem ustawień equalizera
SŁUCHAWKI: douszne
OBSŁUGIWANE FORMATY: mp3 i wma
Radio FM (słuchawki służą jako antena)
INNE: książka adresowa, smycz, kilka kolorów podświetlenia, przedłużacz USB

MQC | TANIE I DOBRE



» Zdjęcie nie odda teorii barw zmieniających się na wyświetlaczu.

» CENA: 580 zł (128 MB), 759 zł (256 MB)
» DOSTARCZYŁ: Komputronik ul. Regłowa 9, 60-113 Poznań tel. (061) 835 94 00
» WWW.KOMPUTRONIK.COM

» DANE TECHNICZNE
SŁUCHAWKI: douszne
ZASILANIE: bateria litowo-jonowa 420 mA, ładowana przez USB
CZAS PRACY: około 10 h
OBSŁUGIWANE FORMATY: mp3 i wma
Radio FM
WAGA: 32 gramy
INNE: smycz, przedłużacz USB

MQC | ELEGANCIK



» Elegancki i bardzo dobrze wykonany player. Gdyby nie cena...

Torpedo mp3

Miesiąc temu opisywałem sprzęt bardzo podobny. Odtwarzacz mp3 połączony z dyskiem za stosunkowo niewielkie pieniądze. Ten model różni się przede wszystkim jednym - ma wbudowane radio FM.

Już wtedy narzekałem na interfejs, teraz jednak konstruktorzy przeszli samych siebie. Do włączenia urządzenia, puszczenia muzyki, spauzowania, zatrzymania i wyłączenia służy jeden przycisk. Nie wiem, o czym myślał projektant takiego potworka, ale zapewne nawet nie zna znaczenia słowa "ergonomia".

Spróbujcie tego playera wyłączyć - czasem można przytrzymać przycisk przez kilkanaście sekund, a on nic, tylko zmienia kolory wyświetlacza (których jest zresztą sporo, choć oczywiście ich zmienianie się jest zupełnie bezużyteczne). Raz chyba nawet mi się już całkiem zawiesił, bo pomogło tylko wyjęcie baterii.

To już jednak koniec wad tego sprzętu. Oprócz problemów z obsługą wszystko jest w nim w jak najlepszym porządku. Mamy tu wreszcie słuchawki z długim przewodem, 128 MB (lub 256, w droższym modelu) miejsca, które może-

my spożytkować w jakikolwiek sposób. Oczywiście Windows XP po podłączeniu playera do portu USB, od razu wykrywa go jako dysk, tylko w przypadku Win 98 potrzebne są sterowniki.

Sprzęt wyposażony jest dodatkowo w znośny dyktafon (nie obyło się oczywiście bez trzasków). Wszystko to sprawia, że jeśli nie przeszkadza ci czasem uciążliwe sterowanie, a jednocześnie nie chcesz wydawać na taką użyteczną zabawkę blisko tysiąca złotych, Torpedo mp3 będzie bardzo dobrym wyborem. Mimo sporych wad - polecam. [CDA]



MPiO FY300

MPiO można uznać za przeciwieństwo prezentowanego obok Torpedo. Oba jednak mogą konkurować w tej samej kategorii - przenośnych dysków/odtwarzaczy z radiem, dyktafonem i 128 MB pamięci.

Lepszy produkt nie jest łatwo wskazać. MPiO jest na pewno bardzo dobrze zrobiony i wykonany. Solidny plastik, całość prezentuje się dość elegancko. Nie sposób się też doczepić do intuicyjnego interfejsu (z modelem do testów do redakcji nie przyszła instrukcja - ale okazała się ona i tak zbędna).

Największą jego zaletą jest jednak bezwzględnie dyktafon - najlepszy, jaki zdarzyło mi się oglądać w tego typu sprzęcie (nawet iRiver za ponad 1000 złotych się nie umywa). Jakimś magicznym sposobem, w przeciwieństwie do większości konkurencji, w ogóle nie słychać w nagraniu trzasków, które pojawiają się przy dotykaniu sprzętu, jeśli nagrywamy coś, trzymając player w ręce. Za to wielki plus.

Nie mam też zastrzeżeń co do jakości słuchawek i dźwięku. Pewne problemy pojawiły się tylko z plikami mp3 zawierającymi błędy - szwankowała nieco ich korekcja (Torpedo był tu bez zarzutu). Z

dodatkowych opcji MPiO oferuje jeszcze kabel line-in, który pozwala na nagrywanie dźwięku np. bezpośrednio z magnetofonu. Oczywiście radio nagrywać można bezpośrednio z odtwarzacza.

Właściwie jedyną, choć dla mnie najważniejszą, wadą playera jest jego cena, której w żadnej mierze nie usprawiedliwiają możliwości. Ja zdecydowanie wolalbym się pomeścić z interfejsem, płacąc połowę mniejszą kwotę. Czytelnikom jednak sugeruję wstrzymanie się z zakupami - odtwarzacze mp3 tanieją z miesiąca na miesiąc. [CDA]



POWER - Wydajność/prędkość/możliwość
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

Pracuj lub oglądaj

PRODUKT
CHIP
Wybór Czytelników
ROKU 2003

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m ²
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

www.magi.com.pl



Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI).

Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER  – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

MAG
INNOVISION

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wąły Dwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Piszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁÓDŹ INFO-COM SYSTEMS, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;

NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
RZESZÓW OPTTEAM SA, ul. Lisa-Kuli 3, (17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66;
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36;
ZIELONA GÓRA PROFESSIONAL COMPUTER TECHNOLOGY PCT, ul. Francuska 52, (68) 324 09 50;

W PRENUMERACIE TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 174 zł**

z DVD w cenie 190 zł

Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł i dostaniesz PREZENT**

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action z CD + PC Format

w cenie 290 zł

CD Action z DVD + PC Format

w cenie 306 zł

Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz aż 134,80 zł i dostaniesz PREZENT**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action z CD **w cenie 99 zł**

z DVD w cenie 108 zł

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 12 zł**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action z CD + PC Format

w cenie 149 zł

CD Action z DVD + PC Format

w cenie 156 zł

Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 63,40 zł**



PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębianej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

Fundatorem programów jest lider branży map cyfrowych - firma **Emapa** producent programów opartych o kompletną mapę Polski z planami

315 miast, szczegółową mapę całej Europy - od Lizbony aż po Moskwę. Programy Emapy z serii Nawigator współpracują z systemem nawigacji GPS i z urządzeniami PDA (Palmtopy, Pocket PC).

**www.emapa.pl, biuro@emapa.pl
tel. +42/6339603**

Przy zamówieniu prenumeraty rocznej **OTRZYMASZ PREZENT,** wybierz jedną z propozycji!

Świetne połączenie nauki z zabawą, bardzo użyteczne uzupełnienie suchej wiedzy przekazywanej w trakcie zajęć szkolnych. Na jednej płycie CD-ROM znajdziesz wszystkie tematy standardowego programu szkoły średniej. Całość ilustrowana bogatym zbiorem multimedialnym.

Program 1



Program 2



Program 3



Kompletny wykład gramatyki języka angielskiego ilustrowany setkami przykładów. Do każdego zagadnienia opracowano kilkanaście rodzajów interaktywnych ćwiczeń. W programie zawarto ponad 250 zestawów egzaminów maturalnych i testów na wyższe uczelnie. Słownik zawiera tłumaczenia około 60.000 słów polskich i angielskich, ich formy gramatyczne i przykłady użycia.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Proszę o wypełnienie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcesz Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr:

w cenie

Wybieram następujący prezent:

Program 1

Program 2

Program 3

Zamawiam pierwszy archiwalny

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy:

Miejscowość:

Kraj:

Telefon i faks:

Telefon:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

Należność ureguluję:

podpis

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty:

Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wysłałem zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. w. Katowice 1, 01-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprzeciwienia i poprawienia.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. telefonicznie 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem prenumerata@bauer.pl

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:

<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.

Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31 do 36 oraz 517 05 80

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest

realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy

odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy

oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej

www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

Proactive



AI Proactive

Usprawnia działanie systemu bez kiwnięcia palcem

Seria AI Proactive - Najinteligentniejsza płyta główna



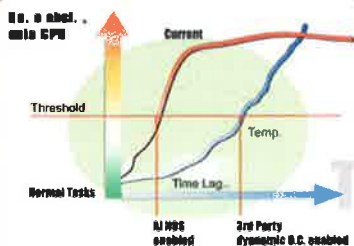
WiFi-g™ Zintegrowany punkt dostępowy

WEP? SSID? Budowę domowej sieci WLAN komplikowały dotąd problemy z gąszczem opcji konfiguracyjnych. WiFi-g z przyjaznym setupem sprawia, że szybka sieć WLAN jest na wyciągnięcie ręki. WiFi-g może służyć jako punkt dostępowy lub bezprzewodowa karta łącząca komputer z istniejącą siecią WLAN (zgodność z IEEE 802.11 g 54Mb/s)



AI NET2™ Diagnostyka sieci przed uruchomieniem systemu operacyjnego

Bardzo często problemy sieciowe wynikają z kłopotów z okablowaniem. AI NET2 dokonuje analizy połączenia sieciowego w momencie uruchamiania systemu i natychmiast informuje o błędnym połączeniu w odległości do 100m z dokładnością do 1m



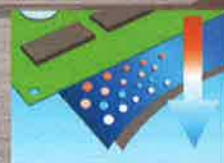
AI NOS™ Zwiększa wydajność, kiedy jest to najbardziej potrzebne

AI NOS inteligentnie śledzi pracę systemu operacyjnego, automatycznie podnosząc jego wydajność dokładnie w chwili, kiedy jest to najbardziej potrzebne, i w miejscach, w których jest na nią zapotrzebowanie. W odróżnieniu od innych dynamicznych systemów overclockingu mechanizm ten działa w zależności od temperatury, przyspieszając tylko wtedy, kiedy jest to najbardziej potrzebne.



Stack Coll™ Lepsze chłodzenie i cichsza praca

Technologia Stack Coll wykorzystuje specjalną płytę PCB, umieszczoną na spodniej stronie płyty głównej. Dzięki temu zwiększa się skuteczność odprowadzania ciepła z okolic gniazda procesora oraz układów zasilających, co prowadzi do zmniejszenia temperatury pracy nawet do 10 st. C. Dzięki brakowi jakichkolwiek wentylatorów jest to całkowicie bezgłośnie system chłodzenia, pozwalający na łatwiejszy overclocking, zwiększający stabilność systemu oraz jego żywotność.



Płyty główna ASUS AI Proactive



P5AD2 series

Intel LGA 775 CPU
Intel 925X + ICH6R
DDR2 533



P5GD2 series

Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR2 533

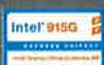


Niedługo dostępny również pakiet: Płyta ASUS z technologią AI Proactive + karta graficzna PCI-Express
P5GD2 Deluxe + Extreme AX800XT Platinum / 2DHTV



P5GDC-V series

Intel LGA 775 CPU
Intel 915G + ICH6R
DDR2 533 / DDR 400



P5GD1 series

Intel LGA 775 CPU
Intel 915P + ICH6R
DDR 400



Niedługo dostępny również pakiet: Płyta ASUS z technologią AI Proactive + karta graficzna PCI-Express
P5GD1+Extreme AX600XT / TD



AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32
51-416 Wrocław
Tel: 071 3240517
Fax: 071 3240583
e-mail: ab@ab.pl



ACTEBIS®

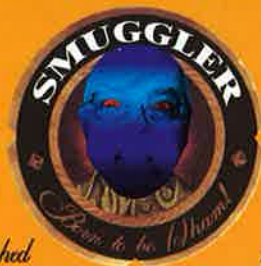
AB Data/Actebis Pl
ul. Annopol 3
03-236 Warszawa
Tel: 022 6760900
Fax: 022 6141616



INCOM SA
ul. Kolejowa 3
55-075 Bielany Wrocławskie
Tel: 071 3588000
Fax: 071 3588088

ASUS®

HEART OF TECHNOLOGY



Established

1996

Myśl miesiąca:

Coś wam powiem: jest jakaś sprawiedliwość na tym świecie. Dwa miesiące temu wy zaczynaliście wakacje, a ja nie. Dziś wy (poza studentami) je skończyliście, a ja – gdy to czytacie – zaczynam. I to tam, gdzie nawet we wrześniu panuje prawdziwe lato. Pozdrawiam stamtąd serdecznie – i nie zapomnijcie spakować zeszytów, bo jutro kartkówka. ;) [A mówią, że nie jestem już taki chamski jak kiedyś... Naprawdę? Hehehe]. A że wzięło mnie wakacyjne rozleniwienie [hehehe] wspomaga mnie dziś Ghost.

Epistoła

✉ Długo się nie namyślał przed napisaniem onego listu, wstyd się bowiem przyznać, nawet przed sobą samym, pierwszego w moim życiu do redakcji czasopisma wysłanego. I chociaż rzadko Wasz, niestety, magazyn kupuję, z braku podstawowego tego surowca pieniędzmi potocznie nazywanego, postanowiłem w końcu zmobilizować siły swoje mentalne do sklecenia słów paru i ułożenia ich w logiczny (niekoniecznie) ciąg listem zwany.

Już wcześniej zdarzało mi się zaśmiewać z ripost Waszych onym czytelnikom wszelakim czynionym, ale kiedy kupiłem Wasz numer i kiedy przeczytałem najlepsze teksty z AR, nie zdołałem tego przetrzymać. Postanowiłem samemu coś w końcu napisać. Zbyt ciekawe są odpowiedzi Wasze, zbyt fajne aluzje wszelakie z różnych okazji czynione, aby biernie dalej je li tylko czytać, samemu nie uczestnicząc w wesołej tej korespondencji. (...)

(...) Pozdrawiam więc całą Redakcję Waszą, Mr Jediego (Jedaja? – „aja aja, rozbolaly mnie... przepraszam za oną sprośność banalną, za grubiaństwo, którego dopuścić się nie powinienem był) i Smugglera w szczególności, za genialność działu AR, tak przecie poczytnego. A pozdrawia...

Ekzuzji Milsfar

That's life :)

✉ Pewnego dnia, a konkretnie to wczoraj, miałem ambitnie zamiar oddać się swojej ulubionej czynności, czyli robieniu NIC. Jak się można spodziewać, długo to nie trwało, aż zadzwonił telefon z „propozycją nie do odrzucenia”. Miałem się zwinąć z domu i udać do wujostwa popilnować ich berbecia, bo oni na imprezę idą. Wypada dodać, że dzieci to ja lubię... cudze i przynajmniej za parkanem jakimś albo murem. Nic to, polecenie odgórne wykonać trzeba! Pomyślałem, że nie wysiedzę tam za żadne skarby nie mając jakiegoś zajęcia,

Lekarstwem na miłość od pierwszego spojrzenia często bywa drugie spojrzenie.

włęcz zawiąłem notebooka, kupiłem po drodze CDA i pojechałem popilnować Maciusia (potwór, powiedział, POTWÓR!)

(...) Ledwie się rozwalilem na kanapie, zadzwonił telefon i kumpel mi przypomniał, że miałem operat z geodezji dokończyć. W chwili słabości posłałem CDA lotem koszącym gdzieś za wyrko, gdzie akurat berbec się bawił (...) Oddałem się pracy, żeby jak najszybciej skończyć i mieć z głowy. Wtem, usłyszałem chichot zza wyra. Myślę, jak nic podarł CDA na kawałki i zrobił szalę albo co. Wielce się zdziwiłem, jak zobaczyłem, że smark... eee... znaczy Maciuś, oddaje się lekturze i chociaż jak głupi (Action Redaction czytał). CUD! Poważnie, cud! Mały nigdy nie był tak cicho, więc wywołałem go zza wyra, posadziłem obok i tak sobie siedzieliśmy. Do momentu...

Mały doszedł do końca Action Redaction 07/04 (godzinke mu to zajęło) a tam... pamiętacie? Taa, pewnie, że pamiętacie, widniało tam słowo „dziwka”. Nie mogło być inaczej, zostałem zapytany co to takiego jest ta „ciffka”. Oderwany brutalnie od

pracy palnąłem: twoja sąsiadka spod siódemki. (...) Małec zamilkł a ja nie zwleczylem podstęp. Błąd.

Niby jak na razie nic nie brzmi źle, prawda? Noo właśnie... Dzwonek do drzwi to zmienił całkowicie. Chcecie zgadywać kto przyszedł? Nie, nie święty Mikołaj... Pani spod siódemki - i poprosiła o trochę cukru bo Jej się skończył. (...) Po kilku godzinkach wujostwo wróciło i zanim zdążyłem powiedzieć „nareszcie, spadam, nie dzwońcie, będę daleko i nie będę miał komórki ani pagera, a gołębię pocztową trafię butem, zanim doleci”, małec wyleciał z pokoju i wrzeszczy: „A bo u nas to była ciifffffkaaa!”. Jak ktoś nie wie, co to znaczy „mieć przerzbane”, to służę przykładem...

...Wlecie co? Już mnie nie proszą o popilnowanie małca :) DZIĘKI! DZIĘKI! DZIĘKI! You rule!

Jet

Apel

✉ Po pierwsze chciałbym się zwrócić z apelem do wydawców i twórców gier. Proszę - wydawajcie mniej gier!!! Wiem że to brzmi głupio ale już wyjaśniam: autorzy popędzani przez chciwych deweloperów wydają wciąż

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co różni ludzię pliszę o CDA w Internecie. Mało dzisiaj - ale dlatego, że w AR listów sporo...

O CDA

• Strifer: Mam prośbę do redakcji. Niech następny numer będzie kiepski. Wiem, że musicie w tym celu cyrografy podpisywać itd., ale już kolejny raz babcia mi CDA podkrada.

• Thompson: Zastanówmy się: mam internet więc dostęp do plików, gier, recenzji, zapowiedzi itd. Więc po co zbieram CDA? Nie wiem... Próbowałem rzucić czytanie CDA w ciągu 3 lat 7 razy bezskutecznie więc poddałem się i będę zbierał do końca czyli oby jeszcze długo, długo i jeszcze dłużej. Ale kompletnie nie wiem co mnie tak do nich przyciąga? AR na bank, Na Luzie też, wszelakie O grach inaczej - OK, Cover-CD - brilliant! ...zbyt dużo aby wymie-

niać... Po prostu jestem waszym fanem i tak już zostanie.

Dziwne przygody z CDA

• POLIPOLIK: Mój kumpel (...) czytał sobie ten tekst o sztuce miłości graczy i ja wtedy do niego przyszedłem i poszliśmy grać w nogę. CDA zostało otwarte na stronie z tymże właśnie artykułem i jego mama zauważyła. Jak wróciliśmy do niego, to dostał taki opier... nicz, że hej. A ja się niezłownie ulotniłem z własnym CDA pod pachę.....

• Marabut: Jedliśmy obiad, a ja ni z gruchy ni z pietruchy wstałem i poszedłem po CDA żeby przeczytać coś starszego z NL. Przyszedłem i czytałem tekst „Kapturek dla dresów” czy jakoś tam. Tatę to myślałem że będę musiał wynosić na noszach albo Erką odwieść. Tak się bidulek śmiał z tego, że makaron chyba mu by wyleciał przez narząd powonienia:). Nie wiem czemu ale mama nie zajarzyła i kazała mi zaraz

skończyć te cytuję „pierdołyzboczne” bo inaczej by mi go utopiła (piszmo).

O AR

• Colidor: Co do samego AR, to nie można mówić, że kiedyś było lepsze, miało lepszy klimat itd. itp. Gros tekstu w AR to nic innego jak listy do czytelników/wielbicieli/antyfanów/Krzyżowców... Tak więc wyznacznikiem jakości Action Redaction jest jakość listów, które w danym miesiącu napływają do redakcji. Fakt, że odpowiedzi Smugglera dodają atrakcyjności, są jak najlepsza przyprawa do dań, ale to, co w tym daniu się znajdzie, zależy przede wszystkim od nas samych, od tego czy napiszemy dobre listy, poważne, śmieszne, głupie, odkrywcze, bezna-dziejne (jednym słowem takie, które nadawałyby się do publikacji). Tak więc, drodzy Czytelnicy, piszcie, piszcie, piszcie... to Wy stanowicie o jakości AR.

Chyba to włączę do FAQ-u:.)

Różności

• Może i głupie pytanie Czym się różni wydanie CD od DVD?
• gladius: Pewnie w wydaniu CD są płyty CD a w wydaniu DVD - DVD...

• Kupiłem cda w wersja dvd. Co teraz?

- Można przeczytać. Jak umiesz pisać, to umiesz też czytać :-D
- A płytkę podstaw pod piwo zamiast tego wafelka (tylko uważaj, szklanka może się ześlizgnąć).
- Wsiądź w trabanta i przejeżdż katoryfer, a potem przekonaj krokodyla by zrobił mu sztuczne oddychanie. A jak krawężnikiem podpiynie facet w niebieskim pontonie i spyta o godzinę, to powiedz mu, żeby spływał bo to akwizytor zegarków wstecznych na światło księżycy..

nowe gry, a my biedni gracze aby nie opuścić fajnych tytułów kupujemy je (to tylko pół biedy), ale później musimy w nie jeszcze zagrać. I tu przechodzę do sedna sprawy większość graczy to osoby jeszcze się uczące lub zaczynające pracę. My musimy spać, uczyć się, chodzić do szkoły i robić mnóstwo innych rzeczy!!! A jak tu spać kiedy tyle gier czeka na przeżycie. (...) Na szczęście zbliżają się wakacje czyli czas nocy które niekoniecznie trzeba przespać:) Ale powtarzam jeszcze raz drodzy deweloperzy **DAJCIE GRACZOM SPAĆ!!!**

PS pomóżcie mi rozwiązać pewien problem. Dlaczego kabel rzucony w kąt pokoju po jakimś czasie spląta się w sam z siebie w tak skomplikowane więzy że niejednen marynarz by się ich nie powstydził. Czy istnieje jakiś sposób aby temu zapobiec (np. ofiara dla boga kręcących się kabli:))

DSQ

To proste - zrób przy nim coś nielegalnego/niemoralnego. A kabelek jak to kabelek, zaraz poleci, by o tym donieść - czyli zakablować. No kabel, no problem, no nie?

GHOST: Zgodnie z prawami Murphy'ego, nawet modlitwy nie pomogą. On MUSI się poplątać.

Wcale, k****, nieśmieszne!!!

Po raz 57 378 poruszamy ten sam temat, ale widać - niektórym trzeba do oporu tłumaczyć - albo może ciągle się tacy nowi rodzą... No cóż, do dzieła, ojczyzna wzywa, miejmy to z głowy.

✉ Skoncentruj się Smuggler, bo to co chcę Ci przekazać w tym mailu może przekroczyć twoje możliwości rozumowania. Wasze czasopismo ma już 8 lat, a ty dalej uważasz, że te twoje

niędzne, chamskie odpowiedzi na łamach AR są fajne.

Nie ja. Wy. Ja uważam, że są boskie, genialne i wykur... no, bardzo dobre są. (*)

GHOST: Smuggler się skoncentrował, teraz przypomina sprasowaną kostkę o wymiarach 30 na 30.

Niestety się mylisz. Zaspokajają one potrzeby rozmaitych dresiarzy/sadystów, ale nie normalnych graczy, którzy oczekują normalnej odpowiedzi na NORMALNE pytanie.

Jak rozumiem, czujesz się niezaspokojony? Tja, to frustruje. Może spróbuj sobie znaleźć jakąś dziewczynę albo co...

GHOST: I tu się mylisz, misiu kolorowy. Całkiem spora grupa moich znajomych (po renomowanych szkołach wyższych) czyta z dużą przyjemnością ten kącik, i to mimo faktu, że nie mają komputerów.

Ale nie, ty tego nie jesteś w stanie pojąć. Dla Ciebie głównym zadaniem jest dogadywanie i obrażanie czytelnika.

Ameryki żeś nie odkrył, patafianie szarobury... :)

GHOST: Geniusz - ludzie, patrzcie, prawdziwy geniusz! A jak układasz puzzle z napisem „3 lata” - też się cieszysz, gdy zajmie ci to „tylko” pół roku?

A jeżeli przychodzą do Was listy w stylu „gazeta, lamery, gazeta” to po prostu nie publikuj ich.

Że ja przez te osiem lat na to nie wpa-dłem... O rrrrany gorzrzrkie... Takie genialne rozwiązanie... dzięki za oświecenie!

GHOST: Smuggler wydrukował sobie ten pomysł i powiesił na ścianie w złożonych ramach. Teraz jak rano przychodzi do pracy - patrzy na to i mruczy pod nosem: „nie publikować, nie publikować...”

Nie myśl sobie, że jestem jakimś antyfanem CDA, bo tak nie jest. Po prostu niedawno obiektywnie spojrzałem na to, co tu wyprowadzasz. Muszę Ci z przykrością powiedzieć, że robisz się nudny. Kiedyś potrafiłeś odpowiadać z finezją, a teraz zniżasz się czasami do poziomu niektórych bluzgaczy.

Nie, to oni się podciągają do mojego. Rozumiesz, ewolucja, ci najsłabsi/najgłupszy zostali już odstrzeleni, zostają najsilniejsi/najmądrzejsi. Ewolucja znaczy prawo doboru naturalnego, te sprawy. Rozumiesz, prawda? Bo inaczej będę cię musiał odstrzelić...

GHOST: Obiektywizmu możesz oczekiwać tylko po wskazaniach urzędów pomiarowych. Wszystkie opinie wygłaszane przez ludzi są w mniejszym lub większym stopniu subiektywne. A Smug tak już się zniżył do twojego poziomu, że buty wiąże bez schylania się.

(...) Jestem pewien, że mnie „zjedziesz”, ale, za przeproszeniem, mam to w d**.**

Jezu, to najbardziej trywialna zagrywka obronna, jaką stosują autorzy listów. Pisałeś coś o traceniu finezji - a sam stosujesz najbardziej ograny unik, jaki można wymyślić. „Smuggler, nie męcz się, i tak mnie to nie rusza, i tak tego nie przeczytałem, więc daj się luz, nie bluzgaj mnie, coooo? Pliiiz...” Albo „po-wiem, że mnie zjedzie, a on zrobi na złość - i żeby pokazać, że się mylę - nie zjedzie, hehe-heh”... Sorki, ale z przyczyn, które wyjawię akapit niżej, te metody nie mają sensu.

GHOST: Jeśli nie interesuje cię opinia Smuga - po co do niego piszysz? A o zjeżdżaniu tu nie ma mowy, bo żeby zjeżdżać, musiałby istnieć jakiś niższy poziom niż twój.

Jeżeli sprawia ci to przyjemność, to proszę bardzo.

Thenatoorath

Przyjemność?! Phew! Mi za to płacę. :) Polemiki z takimi jak wy przypominają boksowanie się z betonową ścianą (macie taką samą lotność umysłu i finezję uników) albo piłowanie dębu Bartek pilnikiem do paznokci. Szkoda wysiłku, nawet nie rozumiem, że ktoś ich obraża. :) Przyjemność sprawia mi odpisywanie na listy ludzi, którzy zmuszają mnie do wysiłku intelektualnego, mówią coś odkrywczego itd. A twój list - cóż, do bólu standardowe „nie myśl sobie; AR dla dresiarzy; kiedyś było lepiej” i finalnie „mam to w d****”. Widział w tym coś specjalnie oryginalnego? (Padnie pytanie: więc po co to drukujesz? Odpowiedź jest oczywista i prosta: by napawać się własnymi [znaczy moimi] boskimi ripostami, to też oczywiste. :) (*)

(*) info dla niekumatych: to się nazywa ironia

GHOST: I zebym ja miał się gdzie dopisywać.

A tu po raz 57 379... Ech...

✉ Smuggler wcale nie jesteś śmieszny. Cały czas tylko odpowiadasz wszystkim na te zasmolone listy jak byś k****a był pępkiem świata. Zero inteligentnego żartu czy błyskotliwych odpowiedzi,

Z błyskotliwości, która polega na wstawianiu „k****” zamiast przecinka wyrośniętym tak około 14-15 roku życia. Zrozumiałem, że mówiąc w ten sposób, wcale nie wyglądam na twardego, a co najwyżej na dupka z przyszłymi i mutacją głosu. Ciebie kiedyś też oświeci. Może jak osiągniesz ten wiek? Póki co wyciskaj przyszcze - ostrzegam jednak, że do tego też trzeba ciut finezji.

GHOST: Zrozumienie inteligentnego żartu albo błyskotliwej odpowiedzi wymaga osiągnięcia pewnego poziomu IQ. Osoby o takim poziomie bez trudu znajdują tu to, czego ty na próżno będziesz wypatrywał.

gdy czytam AR to czuje się jakbym siedział w jakimś barze gdzie jedyne danie to piwo.

I jedyne napój to schabowy. A barman mówi „idź lepiej do domu, chłopczyku, tu

jest lokal dla dorosłych”?... Tja, to frustruje...

Smuggler gdzie jest twój błyskotliwy żart i inteligentne odpowiedzi???

Poszły się j****ć, k****! (Teraz lepiej? Bo jak rozumiem, na tym, twoim zdaniem, polegają owe finezja i błyskotliwość?)

Zamiast uczyć gówniarzy, że warto ruszyć czasami muzgownicą ty w najlepszej odpowiedziś jakbyś k**a miał 8 lat.**

8 lat to ja miałem, gdy twoja mama jeszcze wierzyła w bociana. Serio. A jak ty miałeś 8 lat, to był rok 2003. :) Ale rację masz - po twoim liście widać, że moje wysiłki, by zmusić piszących listy do AR do ruszenia mOzgownicą, najwyraźniej spęły na niczym. :(

GHOST: Ty nie ruszaj jego mózgownicy, bo jeszcze zaczniesz się obijać o wnętrza czaszki i wypadnie przez ucho.

Spowiedź

✉ Krótko mówiąc... Chciałem napisać do Was bo coś zrobiłem... chyba zle-go...i chcę się Wam wyświadczyć... (Bogu już to powiedziałem). Nie mam zamiaru tu opowiadać swojego dzieciństwa, młodości, kryzysu rodzinnego, itd. itp... i tak macie już dość do śmiechu i rozpacz... Chciałem tylko coś napisać bo myślę, że teraz jest ku temu mocna okazja: ukradłem CD-Action. (...)

Kiedy tylko zauważyłem okładkę nowego CD-Action, ścięło mnie. (...) „Muszę mieć ten numer!!!” Tylko że był jeden problem... nie mam kasy. K**** od razu patrzę w niebo i mówię „BOże... błagam, pomóż jakoś uczciwie zarobić te dwie dychy...” (to nie moja obłuda, po prostu mam w rodzinie taką sytuację materialną, że pomimo wiary w BOga miłosiernego... bieda się ciągnie). Bardzo lubię Wasz magazyn chociaż nie mam żadnego numeru aż do przedwczoraj. Zwykle CD-Action czytałem u kumpli, w szkole, w bibliotece, ech... Kasy nie zdobyłem... NO I PO PROSTU ZAJE-****EM Z KIOSKU TEN NUMER!!!

(minuta ciszy)

Tylko, że teraz żałuję (...) no i po prostu nie wiem jak to odpokutować. Bo magazynu za cholerę nie oddam, zbyt cenny, heh... ;] CZY WY MI WYBACZYCIE TĄ KRADZIEŻ?? Jak tylko znajdę pracę, to zamówię prenumeratę chociaż na 6 miesięcy (się naprawdę cholernie oplaca...).

Jo_Ker

Facet, nie nam wynagrodzić szkodę, a kioskarkowi. Swoją drogą, jakbyś powiedział, że np. mu wozik umyjesz, koło kiosku pozamiatasz, cokolwiek - to pewnie z gościem jakoś byś się dogadał i miał to CDA legalnie. Coś ci powiem - idź do tego kioskarka i zaoferuj mu właśnie jakąś pracę - nie musisz mu mówić, za co, bo rozumiem, że trudno się przyznać - ale JAKOŚ mu to wynagrodzić. Inaczej nicy z rozgrzeszenia. Amen.



Wyjaśniam, że tu ludzie świadomie robili sobie jaja. :)

• kursor: Muszę się wam zwierzyć że w lutym zeszłego roku jak jeździłem na nartach to ABSOLUTNIE nie wiedziałem dlaczego oni tak się cieszą gierkami skoro jazda na nartach jest taka wypasiona. A teraz? wróciłem do normalności...

W plebiscycie dot. najlepszej wersji gry dołączonej do pisma w lipcu nasze Commandos oraz Soul Reaver zajęły pierwsze miejsce (ankieta Markolifa)... Oba po 29%. Drugie miejsce - Ceasar III z Clicka. W drugiej ankiecie (WIG) - zwyciężył Soul Reaver (28%) przed Commandos (24%), a Ceasar było czwarte.

Tradycyjnie z pozdrowieniami dla tych, co narzekają na nasze pełne wersje... :)

Ortopraticum Fróstratum

☒ **Wy jesteście Jacys powaleni. (...)** Tak wogle to ta wasza gazeta jest taka pojechana, że jurz nie moge wytrzymać. Czytam ją bo musze, ale i tak was ni kupuje, tylko od brata pożyczam. A ty Smaggljer jesteś najgłupszy z całej redakcji.

To tylko świadczy o bardzo wysokiej średniej inteligencji w ekipie. Ale wolę być najgłupszy wśród mądrych niż najmądrzejszy wśród takich jak ty. Zyskam na tym z 70 p. IQ. I czemu MUSISZ nas czytać? Kto cię przymusza? Chyba że to w ramach psychoterapii? No, to nie jest najgorsze, w porównaniu z tym co ci może zrobić psychoterapeuta, w świetle ostatnich rewelacji w brukowcach...

GHOST: Ty, Smug, nie pisz, jak zmuszamy ludzi do czytania CDA, bo konkurencja oddałaby za to chyba każde pieniądze.

A zresztą! Jerzeli bedziecie dalej dawac takie gry to ta Gazeta straci wielu czytelników i upadnie.

Czytelnicy - jak sama nazwa wskazuje - kupują CDA, by (szok!) CZ-Y-T-A-Ć. A jak „gazeta” upadnie, to ją znowu postawię pionowo - i po problemie.

GHOST: Czegoś tu nie rozumiem - jak dajemy nieźle gry, upadniemy? To jakie mamy dawac? Stare i słabe?

Ja wam to muwie bo moi koledzy i ja uwazamy ze jestem jakimś prorokiem i to sie stanie. zobaczycie upadniecie i bendzie po wa

[???

O wa... Pamiętaj tylko, jak najczęściej kończyli prorocy. (Więc jednak - czyta CDA w ramach terapii!) Podpowiadam: zostawali męczennikami. Możemy ci to załatwić: gotowanie w oleju, obdzieranie ze skóry, ćwiartowanie w promocji. Zaprawde, rzeknij jeno, a Ludowy Front Wyzwolenia Polonii (od łamerstwa) ruszy do akcji. (I jakąś podpuczę tu czuję...)

GHOST: Wykrakał. Jak wchodziłem dziś do redakcji, potknąłem się i upadłem.

☒ **Witam szanowną redakcyje. Ciebie jest odpowiednia jedynie do wycierania tylniej, dolnej części ciała człowieka (powodów jest wiele wiec nie mam zamiaru ich wymieniać wszystkich) jednak jedna rzecz najbardziej mnie denerwuje - a mianowicie to, że jeśli ktoś napisze kilka słów krytyki i jakiś nowych pomysłów to ty smg zamiast te słowa z pokorą przyjąć robisz sobie poprostu z tego JAJA.**

Cóż, skoro autor takiego listu jak ten to zwykłe wał, w towarzystwie jał (jakie sobie z niego robie) powinien czuć się jak w domu. I jaka być twoja ojczysta jenzyka, że tak słabo po polsku mówić ty, bardzo, bardzo?

GHOST: Jak ktoś do Smuga napisze konstruktywną krytykę i ciekawe pomysły - zapewniam, że z uwagą je czyta i

diskutuje na ich temat z naczelnym, ale jak ktoś pisze głupoty - nie powinien się dziwić, że jest zlewany z góry na dół. A z pokorą to on przyjmuje najwyżej wypłatę, bo cieszyć się nie ma z czego.

No... trochę jest. :)

Objędzasz takigo niewinnego człowieka i wyzywasz od idiotów itd. Wiem że ja pewnie też tak zostane potraktowany, ale mnie to nie rusza, dla mnie mój drogi smuugie już się wypaliłeś i to co piszesz nie jest już śmieszne.

Predator 1201

Po co ja mam w ogóle coś pisać, skoro tak naprawdę wystarczy po prostu opublikować taki list i słuchać rechotu czytelników? Dzięki za ułatwienie mi pracy, Predziu.

GHOST: Smug jeszcze się nie wypalił, właśnie po to jedzie do ciepłych krajów, by na gorących plażach dokonać tego rytualnego obrzędu. A po urlopie niczym feniks z popiołów powróci, aby znów gnębić takich oszłomów jak autor powyższego listu.

☒ **wy szmuglerze jak ia chciałem cody do Djablo2 to ih nie bylo a jak skończyłem iuz graci w djablo to były w codo-manjaku 04. proszę was szmuglerze żebyście wgrudniowym numeże dali djablo2 do waszej fainei czasopisma i dali jakiś artykuł o grach na bmxsach. Proszę cię szmuglerzu szybko odpisz.**

[???

A, to musi być Czech. Oni mówią coś w rodzaju „prosim was, pane Smugglere”. Bracia Czesi - nie przejmujcie się, tacy „blbocy” (*) się w każdym narodzie trafiają!

(*) to po czesku, serio! A znaczy tyle, co hmmm... „mądrzy inaczej”.

GHOST: Im więcej takich listów widzę, tym bardziej myślę, że dołożenie jako ekstragadzetu słownika orograficznego byłoby całkiem dobrym pomysłem.

Westerner

☒ **Chodzi mi o recenzję Westernera. Gdy po raz pierwszy przejrzałem zawartość pisemka, metodą „patrzaj na oceniaczki” i moją uwagę przykuł wspomniany już tytuł, doszedłem do jedyne go chyba słusznego wniosku - gra jest skopana. Później jedna, po głębszym zagłębieniu się w treść i pozytywnie ukończonym „analizowaniu” tekstu okazało się, że gra „godna jest przynajmniej ósemki”. Zaraz, chwila. Stop, stop, proszę wyłączyć kamerę. Rozumiem, że „u nas” można dostać tylko spolonizowaną wersję i rozumiem także, że tłumaczenie to partactwo (vide Splinter Cell i FarCry, szkoda tylko, że kupiłem obie gry przed przeczytaniem recenzji w CDA i teraz mam, co chciałem - tzw. Wietnam:P). ale recenzja miała dotyczyć GRY i od dawien dawna trzymacie się przecież tego schematu - polonizacja swoją, gra swoją drogą. Wiem, że tytuł trafił od razu do Was w tej postaci, ale jeśli by, dajmy na to, FarCry wylądował u Was od razu przetłumaczony, to szczerze wątpię, czy ocena została zaniziona tylko z powodu „arcydziała” jakie popełniła Cenega.**

Mam „pomysł” na grę!

Jest to shooter (fpp) w realiach drugiej wojny światowej. Wcielamy się w żołnierza AK. Takiego zwykłego szeregowca. Misji jest dużo. Są one m.in. takie: obrona Warszawy w powstaniu warszawskim, przekradanie się do obozu nieprzyjaciela, szturmowanie i inne. W grze przewidziane są tryb single i multi. Bronie w grze przedstawiają się następująco: będą karabiny (ale nie jakieś ppsh czy inne thompsony nic z tych rzeczy) to będą polskie realia czyli jakieś widły, łopata czasem sztacheta (która łamie się po 2-3 uderzeniach trzeba wziąć nową, karabiny jakie? samoróbki ale oryginalne marki też występują. Gracz idzie ze wschodu do obrony Gdańska a potem na zachód do Niemiec ostatnia misja jest zdobycie Berlina na początku biegniemy kanałami i wszystko przygotowujemy podkładamy ładunki itp. jak one wybuchną to jest znak żeby wszy-

scy ruszyli na Berlin. THE END (szczęśliwe zakończenie)

Olek

KOMENTARZ: Ten pomysł mogę tylko w całości potraktować jako kiepski żart albo poradnik „jak NIE pisać o pomysle na grę”. Poza jednym - że bohater jest z AK - nie ma w tym NIC inspirującego. Opisy broni pozostawię bez komentarza. A misje? Twoim zdaniem AK-owcy walczyli widłami? AK-owcy bronili Gdańska w 1939? (Coś ty miał z historii?) To może jeszcze szarża na czołgi z pustą butelką po wódce w ręku? Albo rzucanie siekierą do nisko lecących Messerschmittów? Facet, jaja (i to zburki!) sobie robisz z nas i historii własnego kraju? Ogólnie - marne popluczyny po MoH i Call of Duty. A prosiłem, by wysilił wyobraźnię...

GHOST: On chyba oglądał „Czterech pancernych” i to od tyłu na przyspieszonym przewijaniu.

Ależ tak! Co prawda, obniżka oceny byłaby mniejsza, bo w FPS-ach dialogi nie są aż tak istotne jak w przygodówkach, w których przecież głównie za ich pomocą rozkręcamy fabułę. Zatem fatalna polonizacja FC zabrałaby grze z 1,5-2 p., w przypadku przygodówki jednak -3 p. to i tak najniższy wymiar kary.

Chodzi mi tylko o to, że takie podejście jest troszkę krzywdzące dla tytułu, bo wiem, że wielu „oleje” tą pozycję właśnie przez to, a przecież, jak kaligrafuje EGM - Westerner jest przedni.

BARjed

Mamy prostą zasadę: oceniamy grę jako całość. Gdyby Westerner dotarł do nas najpierw w wersji angielskiej, a potem polskiej - byłoby, jak piszesz. Jeżeli jednak od razu dostajemy grę po polsku - recenzja jest TAKŻE opisem polonizacji. A że polonizacja Westernera po prostu „zarznęła” tę grę... Nie możemy np. oceniać zupy w restauracji na zasadzie „zupa jest przepyszna - ale pływający w niej karaluch wrzucony przez kelnera zniechęca do jej zjedzenia”. Mówimy po prostu: obrzydliwość, nie jeść tego, omijać ten lokal! Swoją drogą, ci, co ją spolonizowali, wylecieli z roboty...

GHOST: Dlatego warto czytać CAŁE recenzje, a najlepiej pismo w całości. Ocena niesie ze sobą jedynie podstawową informację o grze. Dopiero w recenzji jest zawarty dokładniejszy jej opis i opinia redaktora o danej grze.

Panopticum

☒ **Ostatnio w CDA zmieniło się dużo rzeczy. Większość na GORSZE. Chcielibyśmy Wam (mianier:) nieśmiało przytoczyć nasze uwagi. Wstępniak - tego badziewia NIKT nie czyta. Nie wypuszczajcie tego chlamu na światło dzienne. Marnujecie papier!!! Lasów coraz mniej!!!**

Guzik prawda. Sam fakt, że WY go nie czytacie, o niczym nie świadczy. A pismo

bez wstępniaka to jak rower bez przedniego koła.

GHOST: Kiedy patrzę na wypowiedzi ludzi na forum - widzę, że całkiem spory procent czyta wstępniak. A jak na „nieśmiałe przytoczenie uwag” to za dużo w nich wykrzykników!!!

Temat numeru - na diabła to komu?! Woleliśmy Za pięć dwunasta.

Jedno drugiego nie wyklucza.

GHOST: Paręnaście lat temu my woleliśmy pięć po trzynastej :) (jak nie wiecie, o co chodzi, spytajcie rodziców).

Veto - było by dobre gdybyście uwzględniali poglądy czytelników na dany temat.

A niby co robimy, zamieszczając OPINIE CZYTELNIKÓW?! Ludzie!!! Myślcie, co mówicie! I myślcie, co myślcie! :)

GHOST: Widać, że oni pismo czytają. Pytanie tylko, czy rozumieją to, co czytają, a tym bardziej to, co do nas napisali?

FPP Zone - Idiotyczne wypociny Sli-p(ków)a. Gdyby było bardziej szorstkie mógłbym tym wycierać... nos!

Proponujemy najpierw wytrzeć to coś, co się zwykle wyciera papierem, a dopiero potem (tym samym CDA) nos. O ile odróżniasz, gdzie macie twarz i tę, no...

O grach inaczej - DNO

W takim razie zacytuję powiedzonko: „myślałem, że jestem na dnie. A potem usłyszałem pukanie od dołu”. To byliście wy?!

GHOST: Nie facet, który mówił, że ten spod niego krzyczy, że Timon & Pumba z samego dołu wysiadają na następnym przystanku.

Instrukcje - prostackie, bez polotu. My chcąc jaj.

Większość facetów się z nimi rodzi... Rozumiem teraz przebijające się przez list rozgoryczenie. :) Ale jak bardzo ich chcecie, zajrzyjcie do kurnika.

Nie tylko gramy - Może, może

A skąd. Ocean, ocean!

Tipsy - gdzie uczciwy duch walki i rywalizacji?

Tam, gdzie wasza inteligencja - daaaaleko stąd.

GHOST: ...i nadal ucieka.

Konkursy - gdym coś wygrał...

Proponuję choć raz wysłać odpowiedź, a dopiero potem narzekać.

GHOST: To nie wiedziałbym, co z tym zrobić, gdyż z przykrością zawiadamiamy, że w naszych konkursach grzechotek nie można wygrać.

Reklamy - komercha na maxa

Ale służą dowartościowaniu imbecyli, którzy dzięki nim mogą wyzywać nas od komerchy.

GHOST: Smuggler jest BEST i COOL, i RULEZ. Hej, Smug zrobiłem ci reklamę. :) Ale komercha.

Jeśli nie zobaczymy tego listu w AR to znaczy, że boicie się osądów.

Jak zobaczycie ten list w AR, to znaczy, że bardzo chcieliśmy dać coś maksymalnie głupiego i żalosnego.

P.S. Od 2002r. schudliście 100 stron!!!!!!!!!!!!!! Do roboty, do roboty.

Timon & Pumba

O 50. I przybył nam jeden CD. Na wasze życzenie zresztą - patrz: CDA HisStory w 06/04.

Do roboty, mówicie? No to pora zaprzęgać osły - pochylicie głowy, żebym mógł wam nałożyć uprzęż...

Grrrr...

☒ Kiedy kupiłem cdaaction nr 102 i zainstalowałem grę Desert Rats vs Afrika Corps Nie mogłem jej uruchomić wyskakiwał mi jakiś błąd proszę o pomoc.

Ojciec Chrzestny

Na tak konkretnie sformułowaną wypowiedź można odpowiedzieć równie konkretnie: w takim razie zrób COŚ. Zero o konfiguracji sprzętu, nic o komunikacji, jaki towarzyszył błędowi... Człowieku, nie jesteśmy telepatai albo jasnowidzami ani cudotwórcami!

Polecam lekturę miniFAQ-u w Zawartości Cover CD, dotyczącą reklamacji płyt...

GHOST: Mmmmm, odbieram jego fale myślowe... mmmmm... on ma komputer! Mmmmm, trzeba mu go zabrać, bo jeszcze sobie krzywdę zrobi. A na poważnie, zajrzyj na forum CDA, bo tam są opisane

typowe problemy z tą grą i sposoby ich rozwiązania. I z innymi grami też.

Ladies' Corner

☒ Cobyście od razu nie odrzucili mojego listu, od razu na wstępie piszę: **JESTEM KOBIETĄ!!!**

Ja tam jestem jak niewierny Tomasz - póki nie dotknę, nie uwierzę. :)

GHOST: A że z wiekiem zmysły słabną, to chyba byś długo badała, czy to aby na pewno kobieta. :)

Długo i starannie, inaczej byłbym nie tylko idiotą, ale i frajerem. :)

Ale i tak odrzucicie, bo jesteście tylko mężczyznami, którzy nas nie rozumieją. Czytam Waszą GAZETĘ (i co, Smugg, wkurzony? powiedz, że tak, zawsze marzyłam, żeby Cię wkurzyć!)

Tjaa, wrrrrr, grrrr... ciśnienie mi skoczyło, toczę pianę z ust, @(!\$!) (Czego się nie robi, by je zadowolić...)

(...) Lekturę CDA zaczynam od AR, potem przechodzę do Kaszanki Zone (Pepin, szacun). Każda moja kumpela szczerze się dziwi, co ja takiego widzę w waszym piśmie i w tym blaszanym pudełku, zwanym komputerem. Sama sobie zadaje pytanie. Gdy moi qmple gadają o grach w stylu Diablo 2, czy GTA VC i chcę się przyłączyć do rozmowy, to oni mi wypalają „Lala idź se pograć w Simsy”. A niech szczerą półinteligencję. Phi: męskie, szowinistyczne świnię. Tak tak, Smugg, dobrze widzisz, ty też. Tak zbliżać biedną Agacię w jednym z poprzednich numerów? To wstyd i hańba narodowa (ale za to Cię właśnie lubię!)

Mam do Was wielką prośbę: nie dyskryminujcie tak jawnie kobitek na łamach CDA! My biedne i zagubione w świecie komputerów potrzebujemy czasem waszej męskiej pomocy. Więc nie wyśmiewajcie się z nas gdy popełniamy kardynalne błędy przy obsłudze naszych maszyn. My się z Was nie śmiejemy, gdy nie umiecie odróżnić tak podstawowych kolorów jak akwamaryna i granat. (...)

16-letnia_hakerka_feministka

I nie wiemy, co to cellulitis. :)

GHOST: Faceci naprawdę nie rozumieją kobiet. Ostatnio moja dziewczyna pokazała mi jakiś ciuszek i stwierdziła, że ma kolor, uwaga, o b e r z y n y. Ja jestem gotów przysiąc, że on był tylko ciemnofioletowy...

L&L

☒ Siedzę sobie na ławce niedaleko gimnazjum, czekam na kumpela, który niedaleko mieszka. Czytam sobie Canettiego „Auto da fe”(wspaniała książka). Idzie sobie trzech ziomali.
- Co robisz? (o, potrafił mówić?)
- Czytam.
- Co? Po***o się, rok szkolny się skończył!

czyli, a ty się uczysz?

- Nie uczę się.

- To po co?

- Dla przyjemności.

- Od czytania może po***ić. Naczyta się taki i mu korba odbija i ludzi zabija. Mnie po jednej stronie łeb pęka!

[777]

GHOST: A tak się ostatnio zastanawiałem, czemu mnie tak ciągnie do sklepów z bronią. To chyba przez moją domową biblioteczkę (grubo ponad tys. książek, przeczytanych, nie jako ozdobniki).

☒ Jak usunąć pliki od pornoli które się pojawiają na pulpicie ale piszcie szybko bo za min internetu płace teraz 4,70 i nie chce marnować kasy na sprawdzanie maili ale lepiej dajcie mój list na łamach cda w action redaction

wojtuś12lat

Najprościej i najsensowniej to po prostu wchodzić na strony z pokemonami, zamiast na te z gołymi babami. Szczególnie w tym wieku. PS Od momentu odebrania tego listu do jego publikacji minie jakieś 30 dni. Policzmy: 30 x 24 x 60 = 43 200 x 4,70 = ponad 203 000 zł. Nawet zakładając, że siedzisz tylko 3-4 h dziennie przed komputerem, chciałbym zobaczyć miny twoich rodziców, kiedy dostaną rachunek... „A ja jestem Ania i też mam 12 lat”. :) Taki z ciebie Wojtuś, co???

GHOST: Najprościej? Zawołać tatę. Usunąć pliki od pornoli, usunąć komputer; usunąć gierki, dostęp do Netu, a tobie pozostawi usuwanie bolesnych śladów w dolnej części pleców.

☒ Dlaczego nie trzymacie Dawnego Dobrego Stylu (tzn. prawie wszystkie dema mi się tną)??

Suchy ze Świdnicy

Bo masz komp w Dawnym Dobrym Stylu. :)

GHOST: Tylko krążki wkładaj do CD z grubymi rękawicami na dłoniach, bo ci dema paluchy poharatają.

☒ Smuggler twój zabieisty chmuor udziela się nawet dzieci i to nie dzieci które na podwórku zamiast do szkoły to jarają co tylko im wpadnie w reńce ale także na kujonów!! dzieciak z programu Dzieciaki z klas w tvn mówił że chce być taki jak ty bo podoba mu się twój humor!!! Ja myślałem że kurna tylko młodzież z gimnazjum i wogóle ziomcy czytają cda a tu się okazuje że nawet „porządne” dzieci je czytają!!! Tylko mam nadzieję że nie wszyscy chcą być tacy jak ty bo jak by tak było to po 10 min. tego jak wszyscy są tobą z ziemi został by tylko skarawek ziemi i to na dodatek ten z redakcją cda abyś nadal musiał zapinać do pracy!!!!

Mateusz S.

A, wąż!

GHOST: A ja też jestem kujonem. Nawet znałem kilka odpowiedzi na pytania z tego programu. :)

☒ A teraz inna sprawa, czasami mi się niedobrze robi jak widzę te błędy ortograficzne w listach. Ja nie wiem z kąd [ahaa... :) - SMG] się tacy ludzi biorą.

Łoś from Sandomierz

Zkoninont siem biorom. :) Jak to mówią: przyszaniał kociół garnkowi... Ale nie przejmuj się. Parę lat temu pewien minister kultury z partii tych, którzy „żywią i bronią” dwukrotnie w jednym dokumencie napisał „ot kąt” zamiast „odkąd”. Ot, kółtóra. Sam widzisz, że masz kwalifikacje minimum na wiceministra. :)

GHOST: To wszystko wina tych wydawnictw. Po cholerę oni na te słowniki ortograficzne tyle papieru zużywają. Takie ciężkie są teraz, aż się sięgać po nie nie chce.

☒ Jakie wymagania będzie posiadała gra Gta Sean Andreas?

- Pytacz men

To wie tylko S(e)an Connery.

☒ No nie no lepszej podpuchy to już się nie dało zrobić. Idę sobie dzisiaj do sklepu, patrzę na półkę... CDA... nowe... Patrzę na okładkę i czytamy: „Pełne wersje Hitman.. (echch, za trudne) Cutthcostam (eee?) Prezent: Karty Graficzne (what!?)...” Dopiero po chwili zobaczyłem jakie karty. Hhehehehe, nice joke. Koło mnie stał taki jeden młody i jak to przeczytał zamknął oczy, zacisnął kciuki i „oby GF4, oby GF4”... Hhehehe!

The KiD aka Rudolf

☒ Zrozumiałem dlaczego Smuggler się nie chce ujawnić. To dlatego, że nie istnieje!! Jest on tylko wymyślenie redakcji (choć trzeba powiedzieć, że udanym). Po co? Żeby się nie wydało, że to oni odpowiadają wspólnym wysiłkiem na listy czytelników. A oto dowód „zbiorowości” Smugglera:

HUT[S]EDZIMIR, [M]ACABRA, E[U]GENIUSZ SIEKIERA, [G]EM, [G]HOST, E[L]JD, [E]GM, CO[R]MAC

HE HE... Mam Was!

PS List pisany w afekcie i nie do końca serio zresztą jak wszystkie moje :)

KAMIL_G. IN DA HOUSE

Ech, a tyle lat udawało mi się ukrywać, że nie istnieje... :)

GHOST: A ja od razu mówiłem całą prawdę. Jak ktoś przychodzi do redakcji i pyta się o Smugglera, zawsze odpowiadam, że Smug nie istnieje.

Co gorsza, jak ktoś pokaże na mnie, że to ja - to też nie wierzą. Może dlatego, że wówczas cały redakcyjny squad zwraca się - jeden do drugiego - „Smuggler”?

Zdemaskowani siedzą na bani (po mleku!)

Smuggler & Ghost (af Mr Jedi?)

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem mysy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy go, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie styma linia komend!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy >>>

Chrome

Naciśnij [~], by wejść w konsolę. Wpisz poniższe cheaty, uważając na Duże i Małe litery, bo inaczej tipsy nie będą działać! Wpisujemy też [~] na końcu każdego tipsa!

Cheat.GodMode(); - god mode
Cheat.AddAmmo(); - dodaje amunicji
Cheat.TuneWeapons(); - tuning broni
Cheat.FullHealth(); - pełna energia
Cheat.NextMission(); - następna misja
Cheat.TuneImplants(); - podkręca implanty
Cheat.ClearOverload(); - ???

Poniższe cheaty dają określone w samym cheatcie amunicję, broń, przedmiot itd.

Cheat.GiveAmmo9mmShort();
Cheat.GiveAmmo12mmShort();
Cheat.GiveAmmo14mmLong();
Cheat.GiveAmmoRockets();
Cheat.GiveAmmoEnergy();
Cheat.GiveAmmo8mmLong();
Cheat.GiveAmmoShotgun();
Cheat.GiveOCICrom();
Cheat.GiveMatsonACC();
Cheat.GiveNoFrager();
Cheat.GiveC9S();
Cheat.GiveC9A5();
Cheat.GiveTAINitron();
Cheat.GiveMAXatron();
Cheat.GiveMatsonCAFS();
Cheat.GiveTC234Sup();
Cheat.GiveBjornHD();
Cheat.GiveTC234();
Cheat.GiveGLDragoon();
Cheat.GiveLeRogue();
Cheat.GiveOCIX4();
Cheat.GiveKnife();
Cheat.GiveGrenade();
Cheat.GiveClusterGrenade();
Cheat.GiveHealTex();
Cheat.GiveOCS();
Cheat.GiveCloakingDevice();

GoldenEye: Future's Phase One

Podczas gry naciśnij [Enter] i wpisz:
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUITS - god mode dla wszystkich jednostek
MOTORHEAD - zabijasz jednym trafieniem
BICYCLEREPAIRMAN - darmowe naprawy
SPOTTHEBRAINCELL - 1000 XP dla jednostki
MONEYSONG - 1000 prestizju dla jednostki
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK - wygrywasz misję
MRHILTER - wzywanie wsparcia
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD - ?

Doom 3

Naciśnij [CTRL] + [Alt] + [-] w czasie gry i wpisz:
aviDemo - zgrywa twoje demo jako plik .avi
benchmark - włącza benchmark
doomhell - dostęp do ostatniego levelu



freeze - zamraża wszystko na ekranie
gfxinfo - informacja o karcie graficznej
god - god mode
noclip - przenikanie przez ściany
notarget - większość stworów cię nie widzi
com_drawfps 1 - ilość FPS
give all - broń i amunicja
give weapon_machinegun - karabin maszynowy
give weapon_shotgun - shotgun
give weapon_plasmagun - plasmagun
give weapon_bfg - BFG
give weapon_chainsaw - piła łańcuchowa
give weapon_rocketlauncher - rocket launcher
status - twój status
quit - pa, pa!

•Jak włączyć poziom nightmare?
W pliku: doomconfig.cfg, zmień linię:
seta g_nightmare „0” na seta g_nightmare „1”

•Benchmark
Otwórz konsolę i wpisz: timedemo demo1.demo

•Jak rozjaśnić grę
Wpisz w konsoli: r_gamma X - gdzie X jest liczbą z przedziału od zera do ... skutku. Ewentualnie wpisz:
r_gamma 3
r_brightness 0

•Cienie
seta g_showPlayerShadow „0” - wyłącza cień gracza
seta g_showPlayerShadow „1” - włącza cień

•TPP
„Zabinduj” klawisz [P], wpisując: toggle pm_third-person. W grze naciśnij [P]

•Mapy testowe
map testmaps/testmaps_lotsimps.map
map testmaps/test_box.map
map testmaps/test_boxstack.map

Jeśli to nie działa - wyciągnij je z pliku: pak000.pk4

•A tu tipsy, których działanie musisz odkryć sam:
clearlights; collisionModelInfo; game_memory;
in_restart; kill; killRagdolls; killMoveables;
killMonsters; nextanim; playerModel; reset;
testFx; touchSound; unbind; unbindall; write-
Config; weapon; weaponnext; where; weapprev;
weaponSplat

masz - dostajesz full amunicji
suicide - pa, pa!
map xs - ładuje mapę o nazwie x
exit - wyjdź do Windows

Painkiller

W czasie gry naciśnij [-] i wprowadź dowolny z poniższych kodów. Uwaga pierwsza - jeśli to nie działa, wpisz kod jeszcze raz, ale ze spacją na końcu oraz cyfrą 0 lub 1 (w zależności od tego, czy dany efekt chcesz włączyć, czy wyłączyć). Uwaga druga - niektóre kody działają tylko w trybie debug.

god - nietykalność
giveall - wszystkie bronie
exit - wyjście z gry
fov # - ustawia pole widzenia na #
msensitivity # - ustawia czułość myszy na #

Pozostałe kody (do samodzielnego sprawdzenia);
showweapon, server, map, join, msmooth, tpp, playerprediction, camerainterpolation, hudsize, quit, fraglimit, crosshair, timelimit, speedmeter, bullettime

Perimeter

Dostęp do wszystkich misji

Stwórz katalog o nazwie: Profile0, w katalogu [z grą] Program Files/Codemasters/Perimeter/ResourceSaves. Teraz stwórz plik (edytorem tekstu) o nazwie: data (bez rozszerzenia .txt! Po prostu - data). Umieść go w katalogu: Profile0. W pliku: data, zamieść następującą sekwencję:

[General]
name=ABBYCHEAT
lastMissionNumber=28
difficulty=1

Zgraj plik i uruchom grę!

Spider-Man 2: The Game

1. Zrób w czasie gry save.
2. Zrób kopie robocze plików: gamestat.ini i game#.ini (gdzie # jest numerem tego save, którego używasz [np. game0.ini]) z katalogu Spider-Man 2\System.
3. Edytuj oba pliki za pomocą Notatnika lub innego edytora tekstów.
4. W gamestat.ini zmień linię: MaxHealth=100 // 200, na MaxHealth=1000 // 2000

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wcześniejszą jego wersję

W pliku: game#.ini, zmień linię:
Health=100MaxHealth=100 na Health=1000
MaxHealth=1000

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wcześniejszą jego wersję. Uruchom grę i ciesz się 1000 hit points (10x więcej niż standardowo). Możesz też naturalnie wpisać większą wartość niż 1000, taką samą w obu modyfikowanych plikach. Modyfikację można wprowadzać po każdym kolejnym save'ie.

Thunderbolt II

Podczas gry naciśnij [-] i wpisz:
WINGAME - wygrasz misję
LOSEGAME - przegrasz misję
FPS - licznik FPS
POLY - licznik polygonów
DEBUG - ?
POS - twoje koordynaty

Ground Control 2: Operation Exodus

Podczas gry dwukrotnie naciśnij [~] i wpisz:
godmassive - god mode
gomassive - dostęp do wszystkich misji
fps - ilość fps
fps2 - ?

Hitman: Codename 47

Za pomocą Notatnika albo innego edytora tekstów otwórz plik: Hitman.ini (w katalog z grą). Dopisz linię: enableconsole 1. Zgraj plik, uruchom grę. Klawiszem [-] otwórz konsolę. Wpisz:

god 1 - god mode
giveall - wszelka broń + amunicja na maksa
infammo - nieskończona amunicja
invisible 1 - niewidzialność

killswitch

Wybór dowolnego levelu
Skończ grę na poziomie normal lub hard.

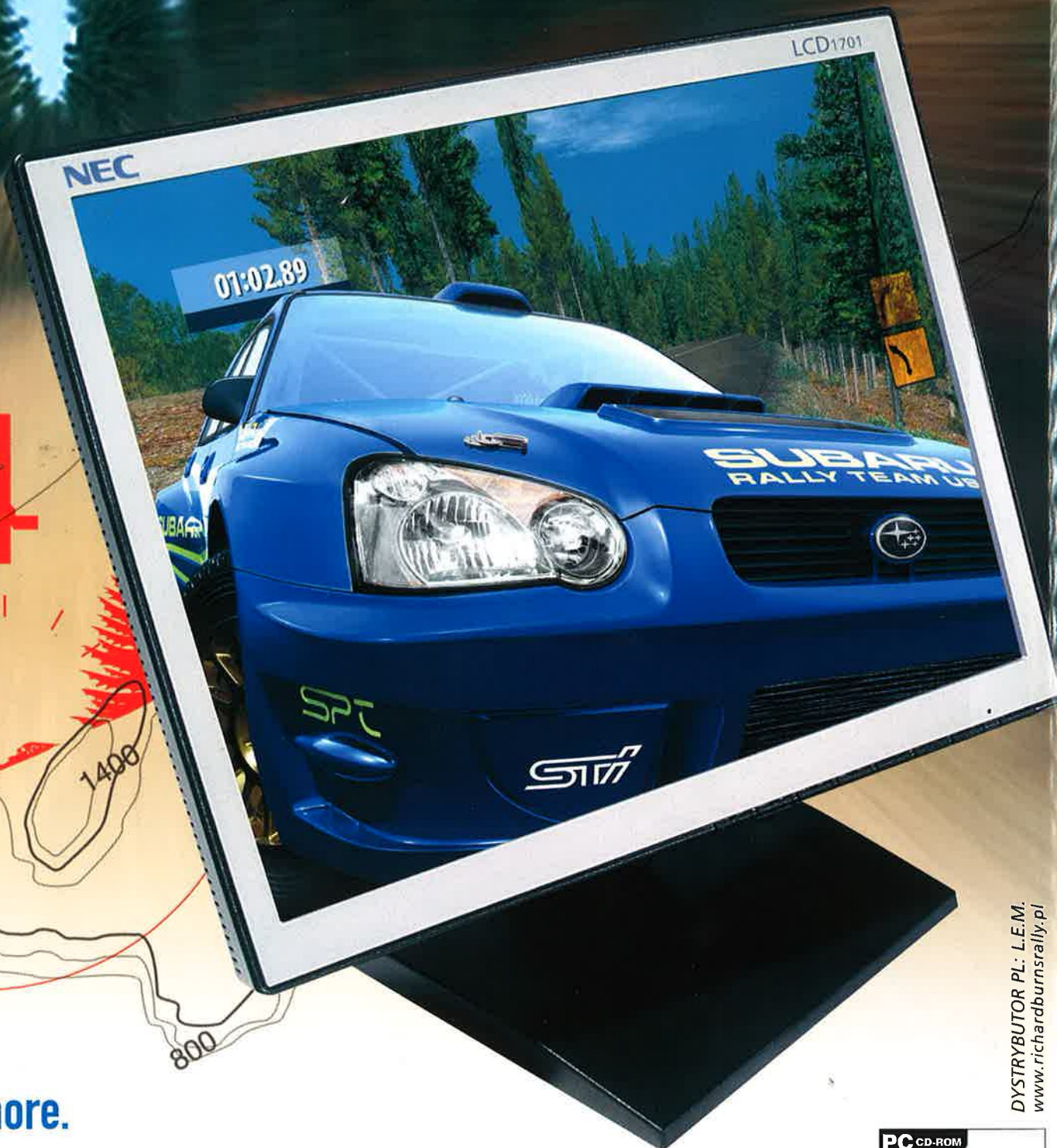
Kreed

Podczas gry naciśnij [-], by otworzyć konsolę i wpisz:
g_fly 1 - możemy latać
g_fly 0 - wyłączamy ten tips
fly - latamy!
gotoroom roomXX - jesteś w pokoju o numerze XX
cl_showinfo 1 - włącza wskaźnik ilości FPS
cl_showinfo 0 - anuluje poprzednią komendę
hitpoints 10 000 - to chyba jasne?
g_noclip 1 - przenikanie przez ściany (włącz wcześniejszy tryb latania)
game_godmode xd - god mode + x zdrowia
game_godmode 0 - wyłącza god mode
addwpn ? - lista broni
addwpn xd - dostajesz broń o numerze x (jeśli ją

NEC

Prawdziwe emocje!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.



see more.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY
Zobacz więcej: www.nec-mitsubishi.pl

Gra **RICHARD BURNS RALLY™**
- polska wersja, we wrześniu.

**To już nie jest zabawa...
TO PRAWDZIWE WYZWANIE.**

Richard Burns Rally © 2004 SCI Games Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca SCI Games Ltd. Opracowanie Warthog. „Richard Burns” jest znakiem handlowym Richarda Burnsa. Nazwiska, głosy i wizerunki Richarda Burnsa oraz Roberta Reida wykorzystano na mocy licencji IP Promotions Limited. CITROEN XARA T4 wersja 2000. PEUGEOT 206 WRC-1999.



Monitory NEC/Mitsubishi dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.

DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.
www.richardburnsrally.pl